

Demo exclusiv: Submarine Titans • Test: Starlancer • Hardware: Grafic-Power gratis

# PC GAMES

*Stil de joacă*

69.000 LEI Iunie/anul I - 2000

Cu **2** CD-uri

7 DEMO-uri  
7 VIDEO-uri  
27 PATCH-uri

# Red Alert 2

Scene din joc & informații interne: PC Games prezintă unitățile, grafica, story-ul și noul mod de control

# Settlers 4

Duelul jocurilor de strategie: Cultures vs. Settlers 4  
Imagini exclusive & informații TOP SECRET

# Diablo 2 **Beta** Test

Dependenți de Battle.net

8 pagini-Special + 17 minute videoreportaj  
Beta-Test: toate personajele și quest-urile

Pe 2 CD-uri

Submarine  
Titans, Evolva,  
Need for Speed:  
Porsche, Earth 2150,  
Time Machine,  
Force Commander

# MAX PA



VIDEOREPORTAJE

## Video-uri fulminante

- Diablo 2:** Live în Battle.net
- Tribes 2:** Multiplayer-Action
- Alone 4:** Primele scene de groază
- Rune:** RPG 3D cu vikingi
- Summoner:** Puteri magice spectaculoase
- Vampire - The Masquerade**



Tips & Tricks: Dark Project 2, Need for Speed: Porsche, F1 2000, Tiberian Sun: Firestorm

Top-Demos



# RADIO



# TRANSILVANIA



## Un Radio Cât Toată Transilvania !

Sediu central: Oradea str. Republicii 28/A  
Tel / Fax : 059-447149 , 447150  
E-mail : rtoradea@rdsor.ro  
CP 6 OP 10 - 3700

# Unde sunt jocurile de altădată...



**Geo Cătuneanu**

Redactor-șef

Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la jocurile de altădată, la Prince of Persia cel cu acțiunea frumos curgătoare și limpede ca cristallul, la Civilization cel de acum prăfuit, unde lega Sid Meyer lanțuri de invenții și descoperiri de crăpau gamerii jucându-se cu ele, și la Secret of Monkey Island, în care personajele prindeau parcă viață căutându-se unele pe altele în Insulele Caraibe, simt că-mi tresaltă și acum inima de bucurie. Să mă lerte nostalgicii jocurilor și mai vechi, ce rulau pe suporturi care acum par desprinse din vechile cruciade ale omului plecat să cucerască mașina și armatele ei de biți și bytes, dar deși fosile precum Spectrum Z80, Commodore, Atari sau Amiga au fost fiecare superbe la vremea lor, ne vom ocupa pe îndelete de cel mai nou dintre lorzii artificialității și de jocurile pe care le păstorește, și anume de PC.

Cu toate că ultimele tipuri de console au o opțiune serioasă pentru

coroana electronicii de divertisment, oferind o mare varietate de jocuri, care mai de care mai arătoase și mai pline de efecte speciale, totuși cel mai aproape de inima gamerilor înrăiți rămâne calculatorul personal, cu capacitatea sa inestimabilă de a oferi complexitate și maleabilitate. Se știe că cele mai reușite și complexe jocuri de roluri sau de aventură, ba chiar și de strategie, sunt cele create pentru PC. Deși există excepții, cum ar fi celebra serie Final Fantasy pentru PlayStation sau Zelda pentru Nintendo, majoritatea cōvârșitoare a succeselor din aceste domenii au fost create pentru PC, pentru unele din ele încercându-se totuși transpunerea pe alte medii de rulare. Nu vom dezbate aici cu zeci și sute de argumente care din aceste jocuri sau care console sunt mai bine dotate pentru a oferi gamerului experiențe de neuitat, căci sunt sigur că fiecare tabără își are propriile arme și atuuri gata să le expună. Un lucru este însă cert: ca urmare a avântului tehnologic pe care l-a luat această industrie de divertisment și în special cea a componentelor multimedia din cadrul calculatoarelor personale, toate jocurile încearcă să exploateze aceste invenții având ca miză înlocuirea treptată a imaginației creative cu realitatea virtuală. Hmm, realitate virtuală... Un lucru bun, vor zice unii. Oare nu asta e tendința normală, ca fiecare creator să încerce să facă lucruri după chipul și asemănarea sa? Fără să alunecăm în dezbateri filozofice sau teologice, cert este că această goană după redarea cât mai fidelă a realității a adus după sine o dezvoltare exacerbată a mediului în care are loc jocul (din punct de vedere al graficii, sunetului, modelurilor fizice de mișcare etc.) în defavoarea a ceea ce este fără îndoială mai important, și anume conținutul jocului.

Adevărat, ne place tuturor să vedem într-un joc o grafică ce ne lasă de multe ori mască, cu texturi detaliate, cu tot felul de umbriri Gouraud și efecte de ceață sau praf, cu transparențe care mai de care, cu reflexii pe suprafețe curbe în mișcare și alte cele, prea multe pentru a fi enumerate. Adevărat, ne place tuturor să auzim personajele cuvântând cu voci perfect adaptate înfățișării lor, pentru a căror producere s-au ostenit actori profesioniști, să auzim în joc o muzică de calitate, dinamică și evolutivă în funcție de evenimentele produse, compusă de trupe renumite, ne place să auzim efectele sonore procesate și răsprocesate pe scule ce abia pot fi

pronunțate, darămite înțelese, până când fiecare sunet pare desprins din realitate. Adevărat, ne place să vedem că toate obiectele și ființele se mișcă respectând legile fizicii, acolo unde este cazul, plutind pe apă, dacă sunt mai ușoare, și putând fi regăsite la zeci de kilometri depărtare, sau deteriorându-se corespunzător, dacă sunt aruncate de la înălțime. Adevărat, ne plac toate acestea, dar nu atunci când rezultatul comun al acestor eforturi majore ajunge să afecteze prin neglijență, omisiune sau poate chiar lipsă de timp însuși conținutul jocului, firul epic și logic al acestuia, arătând în final ca o foarte modernă, sclipitoare și complicată cârpă de șters pe jos.

Aveau oare jocuri precum cele amintite la începutul acestui editorial toate aceste atribute de cosmetizare, pentru a deveni copii ale realității? Avea oare Another World sau Eye of the Beholder o grafică exacerbată, plină de efecte speciale și texturi diferite pentru fiecare milimetru de teren? Avea oare Dune sau Ultima 7: Serpent Isle voci de actori pentru fiecare linie de dialog, sunet spațial și muzică elaborată de formații de succes? Avea oare Death Track sau F-29 Retaliator un motor fizic nemai-pomenit de elaborat, cu efecte de gravitație pentru fiecare frunză luată de vânt? Răspunsul la toate aceste întrebări este, bineînțeles, nu. În schimb, ofereau un ridicat feeling al jocului, aveau originalitate, aveau acel ceva care reușea să te atragă în universul lor și să te țină acolo până la epuizarea tuturor posibilităților jocului în sine, sau până la epuizarea fizică și morală a jucătorului, lucru care de obicei se rezolva cu un pul de somn corespunzător. Concluzia evidentă a acestor constatări este că, o dată întrunite cele mai importante componente ale unui joc, imaginația debordantă a omului în general și a gamerului în special reușește să suplinească cu brio carențele de suprafață, creând mediul perfect necesar și suficient pentru ca experiența de joc să nu mai poată fi uitată vreodată.

Acestea fiind zise și convins că printre mii de cititori ai acestei reviste sunt o sumedenie de nostalgici care își amintesc cu bucurie de jocurile de altădată, îndrăznesc aici să vă propun înființarea unui top, constituit cu ajutorul cititorilor, care să definească cele mai îndrăgite jocuri ce pot fi încadrate în categoria oldies, but goldies.

**Goana după redarea cât mai fidelă a realității a adus după sine o dezvoltare exacerbată a mediului de joc în defavoarea conținutului și game play-ului acestuia.**



**CA PRIN CEAȚĂ** După zile și nopți pierdute cu Wolfenstein 3D, Doom & Co, Robert, tehnoredactorul nostru, abia așteaptă să ajungă acasă la noul său super PC, pentru un full immersion în Dalkatana.

## CUPRINS



Pagina **65**

### ■ BIG BROTHER

Filmul de televiziune și-a găsit drumul și pe PC-urile jucătorilor.



Pagina **56**

Pagina **96**

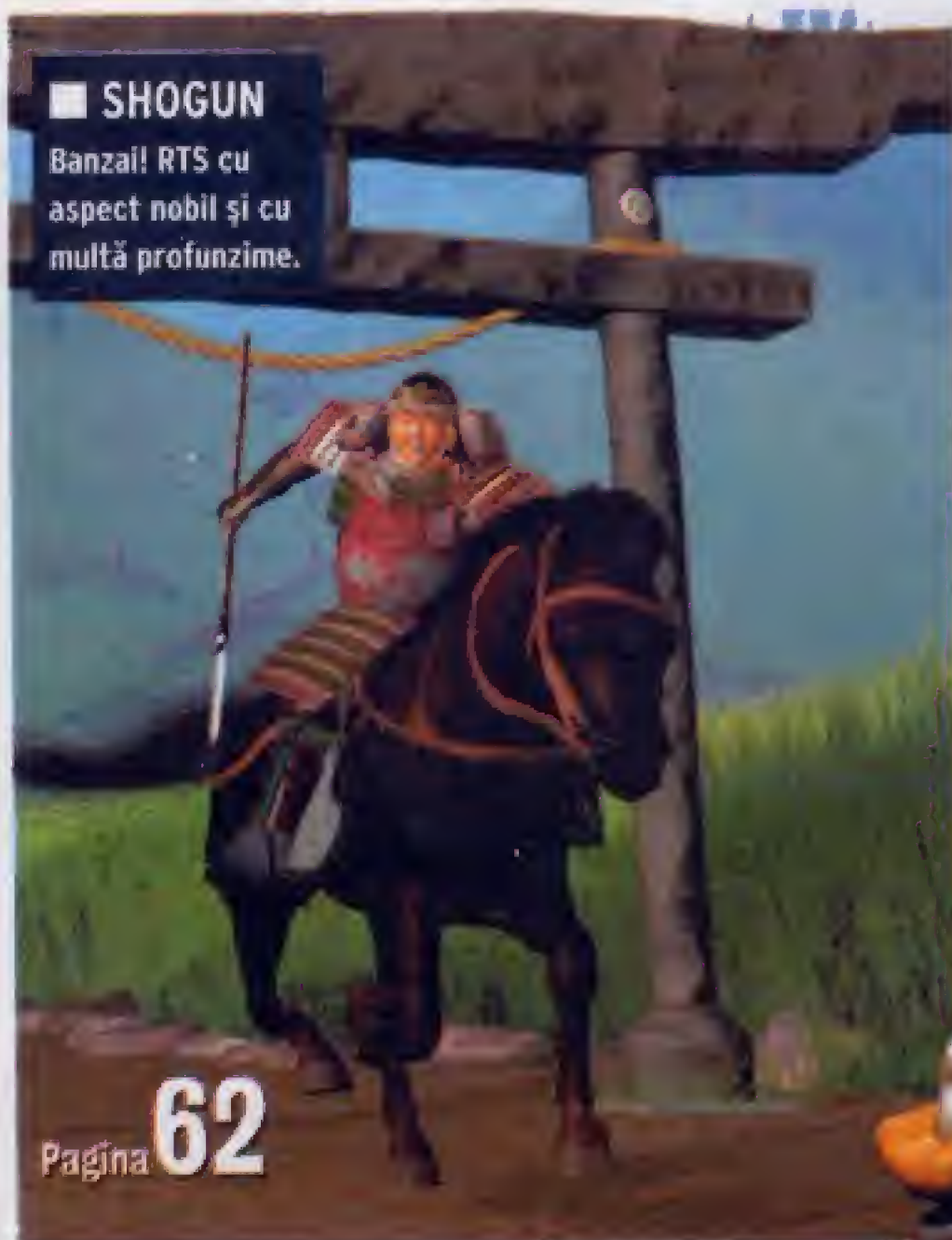
### ■ STARLANCER

Speranța fanilor de Wing Commander: lupta Răsăritului împotriva Apusului continuă în spațiu.

Pagina **20**

### ■ DIABLO 2

Pe battle.net rulează testul beta: vă livrăm primele impresii din Dungeon-ul online.



### ■ SHOGUN

Banzai! RTS cu aspect nobil și cu multă profunzime.

Pagina **62**



### ■ SETTLERS 4 VS. CULTURES

Am comparat conceptul, grafica și controlul celor două mult așteptate jocuri de strategie de construcție.

Pagina **32**



## Service

- 106 Indicații CD-ROM
- 6 Cuprins CD-ROM
- 146 Ultima pagină
- 3 Editorial
- 145 Impressum
- 55 Interviu Emerich Jenei
- 143 Poșta redacției
- 7 Echipa PC Games
- 54 Cum punctăm

## Actualități

- 14 Actualități aventură
- 8 Actualități acțiune
- 16 Actualități business
- 17 Actualități hardware
- 13 Actualități online
- 13 Actualități simulation
- 19 Actualități charts
- 10 Actualități strategie
- 110 Lista de așteptare

## Magazin

- 76 Calculatoarele și Internetul românesc  
Un reportaj despre dotări și calitatea accesului la Internet
- ▶ 20 Diablo 2 Battle.net-Test  
Cum se joacă superhitul, ce bug-uri are?
- 82 Interviu RAV  
Portretul unui superproducător de antivirusi
- 80 Interviu AMC-No Name War  
Un nou joc RTS-RPG românesc
- 78 Jurnalul lui Steve Jackson  
Steve Jackson despre dilemele morale din *Black & White*
- 28 Mods & More  
Au expirat C&C 3 și *Age of Empires 2*?  
PC Games le reevaluează
- 82 Profil: Pyro Studios  
Mândria jocurilor spaniole: PC Games îi prezintă pe creatorii seriei *Commandos*

## Avanpremieră

- 42 Red Alert 2 .....Strategie
- 52 Alone in the Dark 4 .....Aventură
- 48 Anstoss Action .....Sport
- 50 Battle Isle The Amrosia-Conflict ...Strategie
- 49 Pool of Radiance 2 .....RPG
- 47 Sacrifice .....Strategie
- ▶ 32 Settlers 4 vs. Cultures ....Strategie
- 40 Soulbringer .....RPG
- 38 Summoner .....RPG

## Test

- 65 Ancient Conquest .....Strategie
- 65 Big Brother .....Action
- 74 Business Tycoon .....Strategie
- 66 Blestemul aztecilor .....Aventură
- 66 Der Klomanager .....Strategie
- 68 Răzbumarea "puilor de mlaștină" Action
- 69 Disney's Crazy Games Collection ...Action
- 68 Earth 2150 2.0 .....Strategie
- 71 Full Strength .....Action
- 74 Lemmings Revolution ....Strategie
- 70 Messiah .....Aventură
- 73 Might & Magic 8 .....RPG
- 67 Rally Masters .....Curse
- 72 Rollcage 2 .....Curse
- ▶ 62 Shogun .....Strategie
- 69 Slamtilt .....Action
- ▶ 56 Starlancer .....Simulation
- 69 Starship Soldiers .....Strategie
- 71 Street Luge Racing .....Curse
- 71 Time Machine .....Aventură
- 65 UEFA Manager 2000 .....Strategie
- 64 Urban Operations .....Action
- 74 Virtual Skipper .....Simulation
- 66 Wall Street Tycoon .....Strategie
- 68 You Don't Know Jack 3 ...Strategie

## Hardware

- 93 Asus V6600 Pro64 Placă grafică ..Test
- 102 Practica-mediu grafic .....Practică
- 94 Lumea plăcilor grafice ..Introducere
- 92 NPI-1000 Avantgarde .....Test
- 86 Nvidia GeForce 2 .....Avanpremieră
- 89 Game-mice .....Market overview
- 91 Tastaturi .....Market overview

## Tips & Tricks

- 119 C&C 3: Firestorm ....Soluții complete
- 111 Dark Project 2 .....Soluții complete
- 139 Dark Project 2 .....Tuning-Tips
- 125 F1 2000 .....Indicații generale
- 140 F1 2000 .....Tuning-Tips
- 129 Need for Speed: Porsche .Indicații generale
- 139 Need for Speed: Porsche .....Tuning-Tips

## INDEX

### Action

- 9 Airfix Dogfighters
- 65 Big Brother - The Game
- 9 Clive Barker's Undying
- 68 Die Rache der Sumpfhühner
- 8 Dino Crisis
- 69 Disney's verrückte Spielesammlung
- 9 Dreamland
- 8 Enclave
- 9 Evil Dead
- 71 Full Strength Strong Man Competition
- 8 Obi-Wan
- 8 Q3A Mission-Pack
- 64 Rogue Spear: Urban Operations
- 69 Slamtilt

### Aventură

- 52 Alone in the Dark 4
- 16 Arcatera
- 111 Dark Project 2: The Metal Age
- 139 Dark Project 2: The Metal Age
- 66 Blestemul aztecilor
- 20 Diablo 2
- 15 Freedom
- 15 Gorasul: Lost Souls
- 14 Icewind Dale
- 70 Messiah
- 73 Might & Magic 8
- 49 Pool of Radiance 2
- 40 Soulbringer
- 38 Summoner
- 71 Time Machine

### Strategie

- 10 America
- 65 Ancient Conquest
- 10 Anpfiff - Der RTL-Fußballmanager
- 50 Battle Isle: The Andonisia-Conflict
- 78 Black & White
- 74 Business Tycoon
- 42 Command & Conquer: Red Alert 2
- 119 Command & Conquer 3: Firestorm
- 66 Der Klomanager
- 32 The Settlers 4
- 68 Earth 2150 2.0
- 74 Lemmings Revolution
- 12 Monopoly Tycoon
- 11 Pizza Syndicate 2
- 12 Rollercoaster Tycoon Add-On
- 47 Sacrifice
- 62 Shogun
- 11 Sims-Add-On
- 69 Starship Soldiers
- 10 Submarine Titans
- 12 The Rift
- 65 UEFA Manager 2000
- 11 Unborn
- 66 Wall Street Tycoon
- 68 You Don't Know Jack 3

### Sport

- 48 Anstoss Action
- 125 F1 2000
- 140 F1 2000
- 129 Need for Speed: Porsche
- 139 Need for Speed: Porsche
- 67 Rally Masters
- 72 Rollcage 2
- 71 Street Luge Racing

### Simulation

- 13 Hunt for Red Baron
- 16 Star Wars Online
- 56 Starlancer
- 13 Tachyon - The Fringe
- 13 U.S.F. Vanguard
- 74 Virtual Skipper



■ SUBMARINE TITANS

Versiune demo exclusivă a concurentului de StarCraft, care urmează să apară. Un RTS palpitant, în mediu subacvatic.

CD-ROM 1

■ DIABLO 2

17 minute de scene proaspete și cel mai nou trailer

CD-ROM 2

■ FORCE COMMANDER

Jocul de strategie Star Wars al lui LucasArts se poate în sfârșit testa.

CD-ROM 1



Indicații CD-Rom la pagina 106

CD-ROM 1

Force Commander  
RTS, LucasArts

Submarine Titans  
RTS, Ellipse Studios

CD-ROM 2

Metal Fatigue - dt. Version  
RTS, Infogrames

Time Machine  
Adventure, Gamesquad

Need For Speed: Porsche  
Curse, Electronic Arts

Evoiva  
Action-Adventure, Virgin Interactive

Half Life: Opposing Force  
RPG, Gearbox/Valve

Videoreportaje

Secvențe din joc:  
Diablo 2, Rogue Spear: Urban Operations

Extra Video:  
Earth-2150, Starsiege: Tribes 2, Vampire,  
Diablo 2, Summoner, Rune, Alone in the  
Dark 4

Specials

MS Internet Explorer 5.0  
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testver-  
sion)  
Gamespy v2.19  
Nfs 4: Porsche GT2  
Sudden Strike (new Mission)  
Strategie-Add-Ons  
Star Trek Desktops  
Submarine Titans Desktops  
Counterstrike v6.1

Bugfixes

Anstoss 3 v1.04 (d)  
Die Siedler 3 v1.59 (d)  
Catan - Die erste Insel v1.04 (d)  
Catan - Die erste Insel NT-Patch (d)  
Earth 2150 v2.0 (d)  
Messiah v1.1 (e)  
Thandor v1.02 (d)  
Thief 2 - The Metal Age v1.18 (e)

Hardware

3D Mark 2000  
ALi AGP v1.65  
ATi Rage (Pro) v4.12.6269  
ATi Rage Fury Maxx v6.32  
DirectX 7  
DVD Genie 3.40  
Elsa 3D Revelator 4.12.01.0116-0020  
Irongate AGP v4.61  
Irongate Super Bypass  
Matrox G400 v5.52  
Monitor-Inf  
NVidia v3.68  
PCIList 2.01  
Powerstrip 2.65  
Testscreens  
Thrustmaster Pro Digital 3.04  
VIA 4-in-1 v4.20  
VIA AGP v4.00  
Viper II Win9x v9.10.34  
Voodoo2 DirectX7 v3.02.02  
Voodoo3 2000 3000 Win9x 1.04.00  
Wcpuid Tool

# PC-Games team intern

Să încercăm să ne cunoaștem mai bine

# PC Games

# România



**George Cătuneanu**

**Redactor șef**  
vine dimineața cu ochii mici și extrem de prietenoși din cauza luptelor nocturne cu războinicii din liga *Unreal Tournament*.



**Dana Grăciunescu**

**Tehnoredactor**  
Îne la îndemână o bătă de tendo pentru rezolvarea elementelor stresante în timp ce paginează la greu.



**Corneliu Dan**

**Redactor**  
nu se lasă până când diagonala monitorului propriu nu va fi mai mare sau egală cu vârsta sa.



**Andrei Ritok**

**Redactor**  
are o divergență de opinii cu un superfly din Daikatana și vrea neapărat să o tranșeze cu ajutorul artileriei grele.



**Șerban Laza**

**Public Relations**  
apare și dispare ca un wraith pe câmpul de luptă, și unde nu găndeai acolo îl aflai, citind pe furis mesajele de la cillitori.



**Ferenczi Mark**

**Tehnoredactor**  
și-a mai revenit din șocul tehnoredactării a zeci de pagini fără calculator și acum se distrează reinstalând zilnic Windows.



**Ciprian Coroianu**

**Redactor**  
a jurat să nu mai agrezeze verbal sau psihic nici un colaborator...poate doar în italiană.



**Ionuț Ghionea**

**Reporter**  
teleporțează la materiale cu viteza unui AKM - 47, astfel încât oricât ne-am leri, majoritatea își ating ținta în paginile revistei.

**Strategie**



**Peter Kusenberg**

**Redactor**  
Ar vrea să lucreze numai cu laptop-ul în parc.

**Strategie**



**Petra Maureröder**

**Redactor șef**  
Tolerează scrâșnind din dinți poluarea fonică heavy metal și hard rock a lui Stangl.

**Sport**



**Florian Stangl**

**Redactor șef**  
Își face planuri serioase de concediu.

**Action**



**Andreas Sauerland**

**Redactor**  
Ar vrea să facă parte din noua echipă de Big Brother.

**Simulatoare**



**Sascha Gliss**

**Redactor**  
Deși îne regim, face ochi dulci batoanelor de ciocolată ale lui Harald.

**Aventura**



**Daniel Ch. Kreiss**

**Redactor**  
De când a făcut testul managerului de toalete, privește prin ochelari roz.

**Hardware**



**Thilo Bayer**

**Redactor hardware**  
Susține că telenovelele sunt la fel de palpitante ca extragerile lota.

**Hardware**



**Armin Lenz**

**Redactor hardware**  
Caută prin laborator Triunghiul Bermudețelor în care îi dispar șurubele.

**CD-ROM**



**Jürgen Melzer**

**Redactor CD-ROM**  
S-a săturat de ouăle de Paște și-l așteaptă pe Moș Nicolae.

**Service**



**Rainer Rosshirt**

**Redactor**  
Se angajează voluntar în postul de consilier la simulatoarele de motocicletă.

# PC Games

# Germania

PE ȘLEAU



Mai ales în pauza de primăvară, mulți fani se plâng de lipsa jocurilor proaspete PC. Însă omul poate fi ajutat!

**Mă cam plictisesc!**

**Peter Kusenberg**

Redactor

Nici nu s-au încheiat bine afacerile de Crăciun, că deja redactorii de jocuri își iau piciorul de pe birou și cumpără resturile de jocuri rămase pe rafturile vânzătorilor. E adevărat că în branșa noastră situația încă nu e așa de rea ca în comerțul cu cărți, care este legat de sezoane, dar totuși jumătate din toate jocurile PC se concep, se scot la vânzare și în majoritatea cazurilor se epuizează în lunile dinaintea sărbătorii dragostei. Urmează un mare hiatus: aproape toți distribuitorii aduc jocuri de duzină pe piață, partea de test a revistelor de specialitate se reduce la o treime și mulți fani sunt nemulțumiți: "Unde sunt jocurile cool?" *Black&White*, *Max Payne*, *Grand Prix 3*, *Vampire*,

**Ieri Simșii, azi Need for Speed: Porsche. Dar ce mă fac mâine?**

*WarCraft 3* - nici unul din aceste jocuri, anunțate deja de-o veșnicie, nu va apuca zilele luminoase ale

verii, ci vor da ochii cu fanii cel mai devreme în întunericul lunilor de iarnă. Din acest motiv, acestora nu le mai rămâne altă soluție decât să dezgroape de undeva hiturile vechi, să ștergă colbul de pe ele și să se mai apuce încă o dată de *Dark Project 2*, *Anstoss 3* sau *Nox*. Sau să coboare până-ntr-acolo încât să joace o partidă de *Unreal Tournament* pe Internet. În caz de forță majoră, rămâne bineînțeles și posibilitatea de a ieși pur și simplu în fața casei, pentru a juca pe iarba unui parc din apropiere *Sun Bathing 3* sau Add-On-ul la *Picknick Offline*.

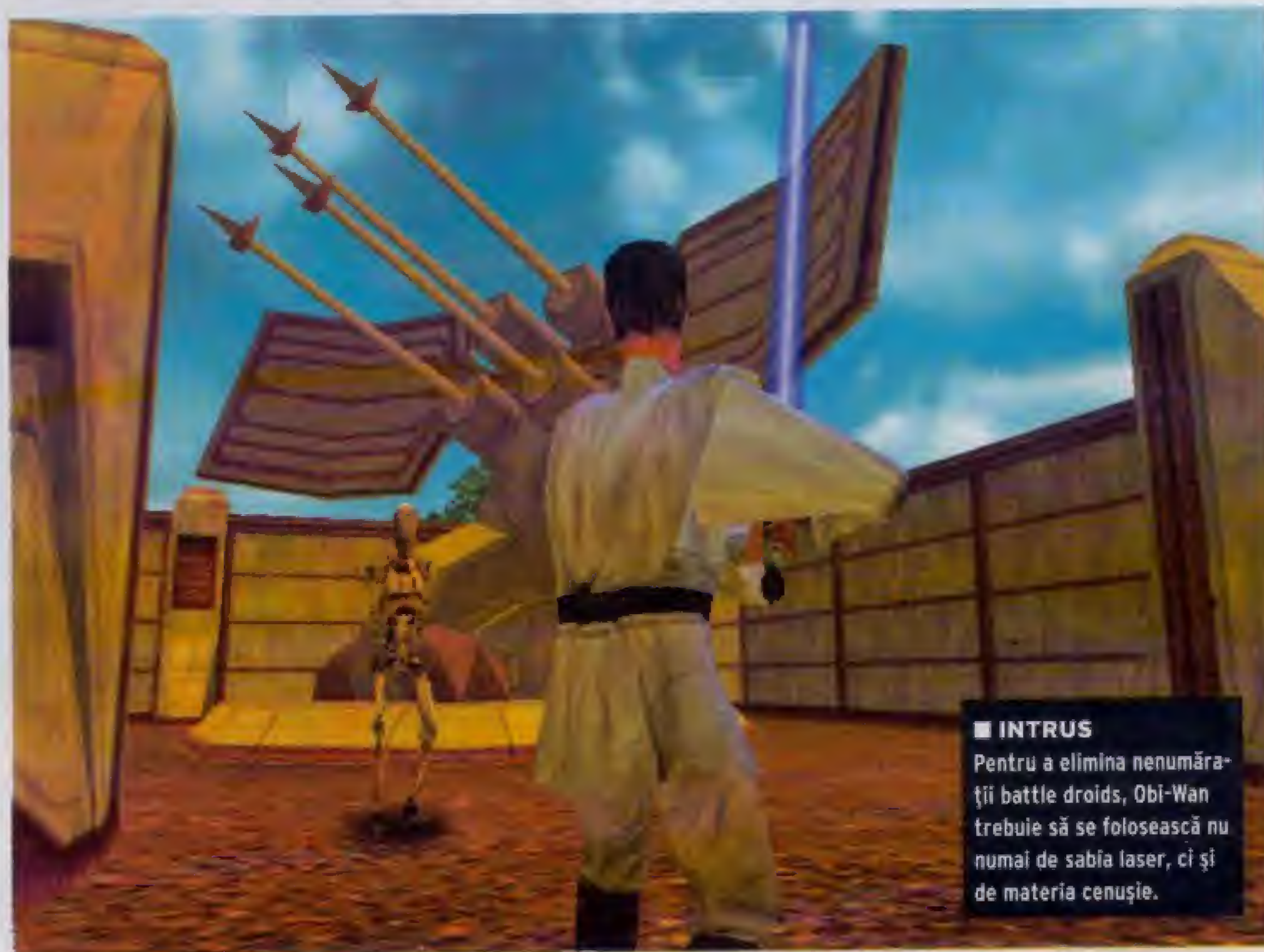
# Forța e cu LucasArts

Obi-Wan, urmașul desemnat al lui Jedi Knight, arată tot mai bine

Cu ocazia lui Expo 3, cea mai mare expoziție internațională de jocuri PC, am procurat cele mai noi imagini și informații referitoare la odiseea eroului Obi-Wan din *Episode 1*. Asemenea hitului de cinema cu același nume, aici veți lupta în rolul iscusitului cavaler sau în cel al partenerii lui, în cadrele cunoscute din

Star Wars, ca și în temple și palate până acum neștiute. Pe lângă sabia laser, puteți utiliza și arme cu plasmă și lansatoare de rachete împotriva adversarilor care apar treptat, într-un număr mai mare.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR LucasArts  
■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000



**■ INTRUS**  
Pentru a elimina nenumărații battle droids, Obi-Wan trebuie să se folosească nu numai de sabia laser, ci și de materia cenușie.

## Dreamland

Un elegant shooter tactic

Jocul turn-based în stilul *Jagged Alliance 2* vă așteaptă cu o grafică 3D impresionantă. Pretențios din punct de vedere tactic, în jocul lui X-COM-Manche se discută despre o unitate de elită, care trebuie să împiedice o invazie a extraterestrilor.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Mythos Games  
■ DISTRIBUȚIE Virgin Interactive  
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



ARDOAREA FOCULUI În raport cu *Jagged Alliance 2*, tehnica impresionează.

## Dino Crisis

O adaptare PC a hitului de PlayStation



NU CHIAR ANIMALE DE MÂNGĂIAT În palpitate scene de acțiune, eroina trebuie să facă față dinozaurilor giganti.

În fiorosul *Dino Crisis* o controlați pe eroina Regina pe o insulă populată de dinozauri mâniați. Action adventure-ul ne amintește prin stil de *Resident Evil*. Scenele de acțiune și misterul sunt în aceeași proporție.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR Capcom  
■ DISTRIBUȚIE Virgin Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000



# Q3A Mission-Pack Enclave

Pentru cei care pur și simplu nu se satură niciodată

Asemenea precursorilor, și pentru ego-shooter-ul Q3Ai va apărea un CD suplimentar, cuprinzând personaje și hărți noi și care va elimina majoritatea greșelilor de programare ale originalului. În timp ce CD-ROM-ul suplimentar se adresează mai degrabă fanilor luptelor aprige pe Internet, anunțatul *Return to Castle Wolfenstein* e mai degrabă pentru amatorii jocurilor narrative, de tipul *Half Life*. Activision vrea să scoată shooter-ul la mijlocul anului curent.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Id software ■ DISTRIBUȚIE Activision  
■ TERMEN DE APARIȚIE Iunie 2000



**GARDA A DOUA** Noile modele sunt copleșitoare, dar și hărțile le pot produce unora palpații.

## Dansul diavolului

Distrându-te cu drujba, în *Evil Dead* de la THQ

Fanii legendarului serial *Dansul diavolului* de Sam Raimi se pot bucura de apariția jocului de acțiune cu același titlu, în care neînfricatul Ash își face veacul într-o colibă, cu o drujbă, o vorbă bună și nenumărați demoni.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Heavy Iron  
■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE Noiembrie 2000



**GROOVY!** Eroul Ash trebuie să controleze hoarde întregi de monștri satanici. Pentru aceasta, utilizează arme din cele mai diverse, cum ar fi drujba.

Shooter 3D al clasei superioare

Într-un oraș părăsit de Dumnezeu, gladiatorii își dau întâlnire, pentru a disputa lupte însângerate. Modul single player va pregăti jucătorul pentru jocul online de tip *Capture the Flag*, *Deathmatch* sau *Rocket Arena*.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCȚIE Starbreeze  
■ DISTRIBUȚIE Necunoscut încă  
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2001



**CAMPIONATUL MORȚII** Arenele întunecate arată grozav, mulțumită tehnicii Q3A.

## Airfix Dogfighters

Zbor în picaj în camera de zi

În acest nostim joc de acțiune trebuie să faceți față unor grele lupte aeriene, cu niște avioane de jucărie copiate după modelele celui de-al doilea război mondial. Asemeni jocului de curse *Re-Volt*, și aici se păstrează linia de jucărie a modelelor.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR UDS  
■ DISTRIBUȚIE Paradox  
■ TERMEN DE APARIȚIE Iunie 2000

## Clive Barker's Undying

Ora de groază cu maestrul

ElectronicArts a anunțat un ego-shooter pentru fanii jocurilor de acțiune, bazat pe o povestire a scriitorului britanic de literatură horror Clive Baker (*Candyman*, *Hellraiser*). Se va aplica aici tehnica excelentă de la *Unreal Tournament*, care va fi parțial îmbunătățită.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Electronic Arts  
■ DISTRIBUȚIE EA  
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000

## Hot & Cold

Barometrul nostru vă arată noutățile, trendurile și zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.

### ■ Simșii cuceresc lumea

Până la ora actuală, distribuitorul Electronic Arts a reușit să livreze peste un milion de exemplare. Manechinele virtuale conduc astfel în topul mondial al vânzărilor.

### ■ Comeback-ul Guybrush

Nu peste mult, îl vom putea revedea pe șarmantul erou al seriei *Monkey Island*. LucasArts, în calitate de expert al aventurilor, gândește partea a patra într-o elegantă grafică 3D. Super-piratul LeChuck va participa și de această dată.

### ■ Demonstrația lui John Romero

Jocul *Daikatana* al renumitului producător se găsește în sfârșit în magazine, chiar dacă deocamdată doar versiunea pentru consola N64. Gurile rele spun că jocul video nu va fi mult mai diferit din punct de vedere grafic față de versiunea PC.

### ■ Activision face curat

Californienii încheie seriile *Interstate*, *Battlezone*, *Heavy Gear* și *Jack Nicklaus Golf*. Ultimele părți s-au vândut mult mai slab decât s-a așteptat.

### ■ Zlatko Superstar

Starul din serialul *Big Brother* a fost scos după șase săptămâni de către telespectatori. În pagina 65 vă spunem ce veți putea face cu jocul cu același nume.

100°C  
HOT

WARM

COOL

0°C  
COLD

PE ȘLEAU



Serialul Big Brother este interesant. Jocul Big Brother ne înspăimântă.

Dis cuții despre produsele **fani**

**Petra Maueröder**  
Redactor-șef

Ați primit și dvs. de Paști jocul PC *Big Brother* în coșulețul iepurașului? Producătorii numesc asta în termeni de specialitate "produs pentru fani". Pe românește: jocuri de nimic, sub licență TV, care sunt vândute cu 15 \$. Cum am putea scoate dintr-un subiect rezonabil un joc respectabil în două săptămâni? (vezi *Medicopter 117*, *Gute Zeiten Schlechte Zeiten*, *Peep*, iar acum *Big Brother*).

**Nu ești singur: mii de cumpărători cad în capcana jocurilor șterse**

Testul de la pagina 65 al acestui joc este excepția care întărește regula. Se poartă frecvent următorul truc: publicațiile cu prezentări obiective nu sunt

informate decât după o anumită perioadă despre existența jocului, pentru a evita semnalele de alarmă asupra acestuia. Nu e de mirare, căci în timp ce băscuța cu emblema serialului se poate cumpăra încă la un preț destul de rezonabil, tarifele pentru joc sunt pur și simplu exagerate, fapt de care creatorii acestuia sunt perfect conștienți, având în vedere că pentru aceeași sumă se pot achiziționa jocuri de buget de clasă superioară, *Commandos*, *Outcast* sau *Baldur's Gate*, de exemplu. Un joc realizat după un serial cu statut de cult înseamnă de regulă improvizație rapidă, numai de dragul de a fi. Bineînțeles, urmărind permanent costuri de producție cât mai mici, pentru a putea compensa prețul imens al licenței. Ce ar fi dacă gamerii jocurilor de calitate ar avea dreptul de a nominaliza jocurile care trebuie să dispară de pe rafturile vânzătorilor?

# A fost o dată o Americă

Fasole albastră și Colturi fumegânde. Un RTS în Vestul Sălbatic



**SECUREA RĂZBOIULUI A FOST DIN NOU DEZGROPATĂ** Pentru designul numeroaselor clădiri și uniforme, au fost angajați specialiști în istorie militară, care au supervizat realizarea, pentru a asigura o autenticitate maximă.

În *America - No Peace Beyond the Line* aveți ocazia să reînviați vechi jocuri de cowboy și Indieni. Jocul RTS distribuit de Data Becker vă duce înapoi în anul 1836. În prăfuitul și aridul Vest Sălbatic trebuie să vă conduceți supușii, în rolul unui american, mexican, Indian sau desperado, spre victorie și respect. Cele 40 de misiuni, împărțite în patru campanii, și un mod multiplayer suplimentar, cu peste 20 de hărți, vor asigura un gameplay îndelungat.

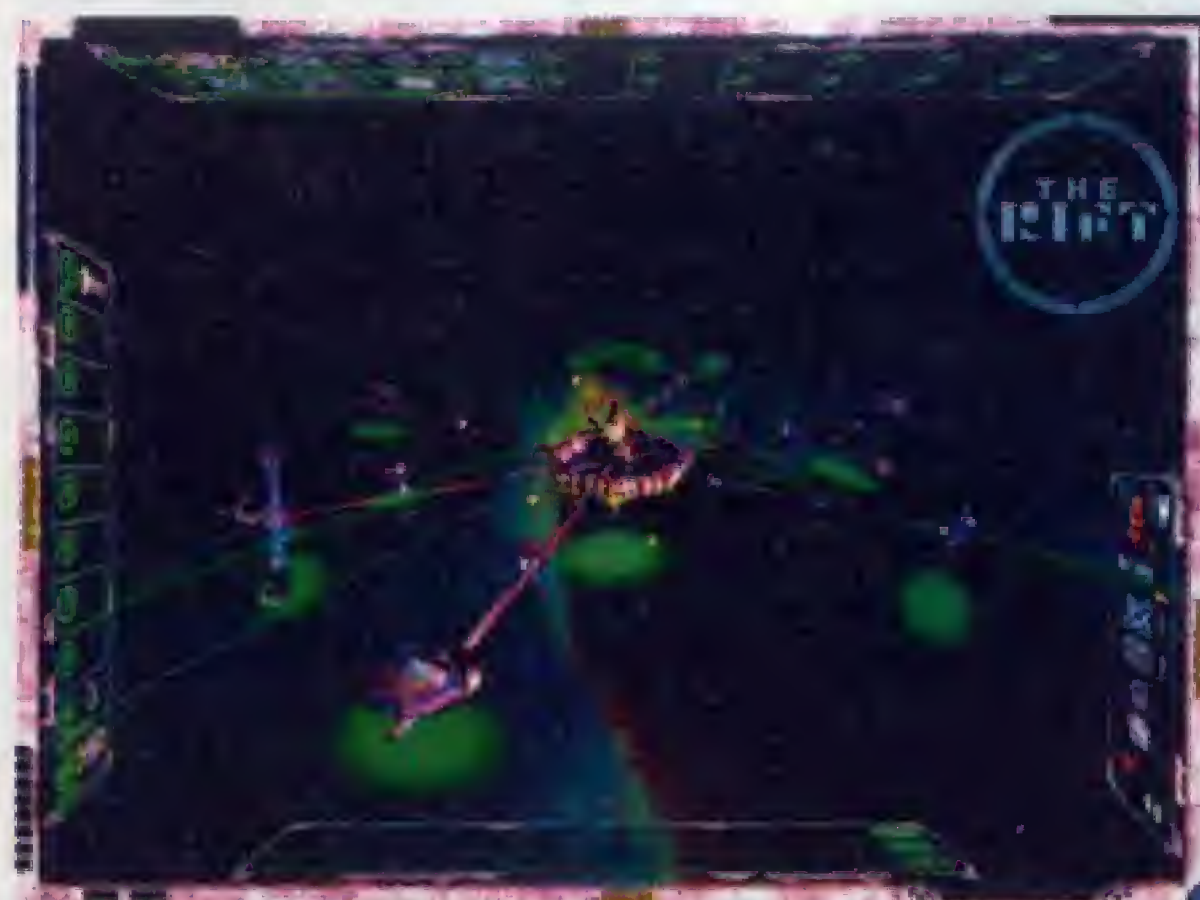
■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Related Designs ■ DISTRIBUȚIE Data Becker ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000

## The Rift

Strategie în spațiu. Concurență pentru Homeworld?

În *The Rift* luptați din postura de căpitan al unei flote intergalactice împotriva a două rase de extraterestri. Navele le controlați ca în *Homeworld*, complet libere, ca obiecte plutitoare prin spațiul tridimensional.

■ GEN RTS ■ PRODUCȚIE Thrush Wave  
■ DISTRIBUȚIE Încă necunoscut ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000



**IMPONDERABILITATE** Negăsindu-se încă un distribuitor pentru *The Rift*, data de apariție a acestuia este scrisă numai în stele.

## Pizza Connection 2

Gum devin brutar de pizza?

**L**ansarea lui *Pizza Connection 2* de la Software 2000 este planificată pentru septembrie. Ca în jocul anterior, și aici trebuie să construiți într-o metropolă pizzerii înfloritoare, pe care apoi trebuie să le întrețineți. În această întreprindere veți fi concurat - uneori și pe căi ilegale - de până la șapte adversari artificiali. O grafică puternic îmbunătățită, zece campanii mondiale și mai multe posibilități strategice (de la acțiuni publicitare și concursuri de bucătări până la mituirii) promit din nou un excelent ospăț.

■ GEN WiSim ■ PRODUCĂTOR Software 2000  
■ DISTRIBUȚIE Softw. 2000  
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000

# Submarine Titans

Mai mult decât un StarCraft sub apă?

În *Submarine Titans* omenirea s-a retras la fundul oceanelor, în urma unui război mondial. Veți purta lupte submarine, în rezoluții de până la 1.600x1.200, împotriva a două rase de extraterestri. Interesant la acestea este că atunci când se execută lucrări care vă plictisesc, cum ar fi exploatarea de resurse, vă puteți angaja ajutoare controlate de computer, care execută singure aceste sarcini. Diferitele nivele de altitudine sporesc și ele profunzimea tactică a luptelor.



**RĂU DE ADÂNCIME** O cometă a inundat Pământul. Puținii supraviețuitori continuă lupta în mediul subacvatic.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Megamedia  
 ■ DISTRIBUȚIE Încă necunoscut  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



## PE CD-ROM

Pe CD-ROM-ul nostru găsiți un demo exclusiv.

# Rollercoaster Tycoon

Vine al doilea add-on

Cititorii PC-Games află primii. După imensul succes al *Added Attractions*, al primului CD suplimentar pentru *Rollercoaster Tycoon*, se pregătește un nou add-on pentru foarte popularul joc de construcție. Centrul de greutate al acestuia îl constituie domenii tematice suplimentare, peisaje, magazine mobile și, bineînțeles, montaigne-russe, unele inspirate după cele reale, cunoscute din parcurile de distracții europene sau americane. Noile sarcini din misiuni vor diferi și mai mult de cele ale originalului. Primele imagini se așteaptă în vara acestui an.

■ GEN Aufbauspiel ■ PRODUCĂTOR Chris Sawyer  
 ■ DISTRIBUȚIE Hasbro  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



**O gaură în burtă**

**Robert Wank  
 Matthias  
 Hofmann**

Creatorii WC-managerului



■ Unde v-a venit ideea de a programa un manager de WC?

Contrar a ceea ce poate unii ar dori să audă, ideea s-a născut în bucătărie. De fapt, am vrut să realizăm un program utilitar, care să ne spună câtă hârtie igienică consumăm, în medie. Glumesc, desigur.

■ Cum vă imaginați publicul vostru?

Format din beneficiari de ajutor social și alcoolici. Nu, glumesc iarăși. Bineînțeles, jucători cu mulți bani.

■ Ați avut deja probleme cu organizațiile de protecție a animalelor?

Din cauza blănurilor de nutrie? Nu, cu ei nu. Dar există o federație de protecție a ligheanelor, care ne-a dat bătaie de cap. Să nu mă credeți...

■ Ce proiecte aveți pentru viitor?

Lucrăm deja la conceptul lui *Klomanager 2* și la un joc 3D Action, care este încă secret.

# RTL Fußballmanager

Ar putea Anpfiff să concureze cu Anstoss 3?



**ORA ADEVĂRULUI** În Anpfiff puteți acționa în campionate europene și mondiale ca manager și ca jucător. Cele peste 50 de amplasamente diferite vor asigura diversitatea necesară.

Din partea lui THQ vine concurența pentru *Anstoss 3*. *Anpfiff - Der RTL Fußballmanager* vrea să sperie jocul de referință al genului prin cele cinci moduri de joc, 200 misiuni, 54 ligi și peste 1.000 echipe. Foarte original: în modul de carieră aveți posibilitatea de a vă demonstra cunoștințele întâi pe gazon, ca jucător, înainte de a începe să vă ocupați efectiv, ca manager, de jucători, configurația echipelor și strategiile de joc.

■ GEN Fotbalmanager ■ PRODUCĂTOR Silverstyle ■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000

## ■ AM TERMINAT

În *RTL Fußballmanager* puteți să vă goniti jucătorii pe gazon, așa cum face renumitul antrenor Trappatoni.



**ATMOSFERĂ DE APOCALIPSĂ** În Unborn, puștii supraviețuitori ai unei epidemii se luptă între ei, în loc să se unească. Veți dispune de duzini de unități, cu sisteme multiple de armament.

## Unborn

Judecata de apoi se apropie

**P**ovestea lui *Unborn* ne amintește întrucâtva de filme ca *Outbreak* sau de romanul *Ultima luptă*. O molimă groaznică a măturat treptat mai toată populația Pământului. Puștii supraviețuitori se organizează în grupări noi și luptă astfel în continuare. Jocul RTS iese în evidență față de celelalte jocuri de același gen printr-o grafică 3D, cu o perspectivă rotibilă cu zoom, și un ecosistem complex, cu o floră și faună influențabile. În modul multiplayer se pot lupta până la opt jucători. Un editor de nivele suplimentar ajută la crearea hărților proprii. *Unborn* se pare că va apărea deja în această toamnă.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Silverstyle  
 ■ DISTRIBUȚIE THO  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000

## Monopoly Tycoon

SimCity cu alei princiare și loc de parcare



**PLANIFICAREA ORAȘULUI** În detaliatele orașe 3D puteți roti camera și folosi zoom-ul acesteia cum doriți.

În *Monopoly Tycoon* construiți un oraș după principiul clasic din *SimCity* și îi administrați circuitele economice. Jocul începe în anii '30 și conține, după cum vă sugerează și numele, personaje, străzi și clădiri din îndrăgitul joc de societate *Monopoly*. Puteți astfel să vă construiți, în sfârșit, hotelul de pe alea palatelor.

Fiecare locuitor al orașului își are propria biografie, cu nume, slujbă individuală și mașină proprie. *Monopoly Tycoon* va apărea punctual, de Crăciunul lui 2000.

■ GEN Simulator economic ■ PRODUCĂTOR Deep Red  
 ■ DISTRIBUȚIE Hasbro ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000

**U A Games**

**& best computers**

**vă provoacă la CONCURS**

# Căpitanul spațial

La cârma unor gigantice nave interplanetare

**C**u *UFS Vanguard* producătorii pășesc pe noi tărâmuri. Realizatorii shooter-ului tactic *Rogue Spear* vă transportă în această simulație într-un viitor îndepărtat. Omenirea se află din nou în război, disputat pe câmpurile de luptă din vidul cosmic. Dar în loc să pilotați o navetă ușor manevrabilă, veți comanda un gigantic vas de luptă interstelar. În acest rol, veți controla toate sistemele ale navei și vă veți ocupa de toate necesitățile echipajului. Gameplay-ul va diferi foarte mult de simulatoarele spațiale cunoscute. Aici vă aflați pe puntea unui colos de 400 m și vă măsurați cu adversari la fel de imenși. Pe lângă campanie, jocul va oferi și de un mod de rețea, pentru până la opt comandanți spațiali.

- GEN Simulation
- PRODUCĂTOR Red Storm
- DISTRIBUȚIE Take 2
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



**ÎN CAPCANĂ** Puterile inamice v-au încercuit complet nava. Să sperăm că scuturile nu vor ceda sub focul continuu al adversarului.

# Mercenari spațiali

Wing Commander vă salută: Tachyon vă răpește în spațiu



**MICĂ ȘCOALĂ DE PILOTAJ** În misiunile de antrenare vi se explică controlul navetelor de luptă.

**V**remuri grele pentru asul spațiului, Jake Logan. Pilotul mercenar a fost înfrânt printr-un complot și nu reușește să se întrețină decât cu job-uri de ocazie. În *Tachyon* veți intra în rolul acestui exilat și să-l conduceți spre victoria împotriva complotiștilor. Cum se obișnuiește la mercenari, dintr-o mulțime de misiuni v-o alegeți pe cea potrivită și încasați o primă după ce o finalizați cu succes. Această leafă o veți investi în echipament. În schimbul sumei corespunzătoare,

comerciantul local de arme vă dotează navetele cu cele mai noi descoperiri ale tehnicii. Fanii filmelor horror se pot bucura de secvențele intermediare: actorul Bruce Campbell (*Army of Darkness*) dă vocea personajului principal.

- GEN Simulation ■ PRODUCĂTOR NovaLogic
- DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000

# Luptă aer-aer

Vânătoarea baronului roșu

**C**a pilot de vânătoare în primul război mondial, în *Hunt for Red Baron* veți zbura într-un număr de 25 de misiuni, atacându-vă adversarii cu tunuri automate, bombe și rachete.

În ce privește autenticitatea istorică, producătorii nu au insistat prea mult: în luptele deasupra solului african dispuneți de un radar aer-sol foarte practic. Versiunea demo o găsiți la adresa [www.fiendishgames.com](http://www.fiendishgames.com).

- GEN Simulator de zbor ■ PRODUCĂTOR Fiendishgames
- DISTRIBUȚIE Internet ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000



**SIMULATION LIGHT** Începutul este ușurat de controlul facil și de modele simple.

# Star Wars Online

Primele informații oficiale de la LucasArts

**C**el mai amplu proiect multiplayer al lui LucasArts, *Star Wars Online*, începe să se contureze. Din spusele președintelui Simon Jeffrey, reiese că la acest concept se va ține cont mai ales de începători. În timp ce jucătorii profesioniști se vor putea dedica integral acțiunii, vor exista și misiuni în care se cere o activitate mai pașnică, de exemplu în postură de comerciant sau spion. Figurile *Star Wars* clasice nu vor apărea ca personaje, în locul lor gamerii acționând cu toții ca aparținători ai diferitelor rase. LucasArts va face în curând publice și meseriile pe care le puteți alege.

- GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Verant Interactive
- DISTRIBUȚIE LucasArts ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2001



Ilustrație: Fred Harper

**LORD CĂSCUȚĂ** Pe lângă dexteritate în luptă, în *Star Wars Online* e nevoie și de inteligență.



**Zvonul**  
LUNI

■ **ZVON:**

Autorul jurnalului *Lionhead*, Steve Jackson, a realizat deja părțile 31-55, ceea ce ar însemna vara lui 2002 ca termen de apariție al *Black&White*.

■ **PĂREREA NOASTRĂ:**

Nu va fi chiar așa de rău. E clar că termenul de apariție neoficial, mai 2000, nu mai poate fi atins, dar nu va trebui să așteptăm chiar până în 2002. Pe Internet se mențin zvonurile că evenimentul se va produce în septembrie anul curent. Revista comercială *MCV* susține însă că va apărea la începutul anului viitor. Ambele sunt perioade dezavantajoase pentru o lansare: în septembrie nu prea avem timp de joacă, iar la sfârșitul iernii încă se mai folosesc cadourile de Crăciun. De aceea PC Games mizează pe o perioadă de apariție situată între 31 octombrie (Halloween și debutul sezonului de vacanțe americane) și 15 decembrie (ultima dată pentru a putea participa la afacerea Crăciunului). Bineînțeles, Lionhead are un termen oficial de apariție: *Black&White* se va lansa îndată ce e terminat...

# The Elder Scrolls 3

Trilogia este completă. Bethesda Softworks are planuri mari cu ciclul său de RPG

**B**ethesda promite solemn că o dată cu *The Elder Scrolls 3: Morrowind* va realiza "cea mai detaliată lume virtuală". Bineînțeles, se intenționează să se facă mare tevdură, dar țelul creatorilor nu pare imposibil de atins. După dorință, puteți intra în rolul unui nobil cavaler, escroc mărunț, infractor sângeros, vrăjitor sau câte ceva din fiecare, pentru a trece prin orașe populate sau păduri imense, fiecare cu o desfășurare individuală a evenimentelor. Un exemplu. În funcție de comportamentul dvs. și de unele evenimente aleatorii, se poate întâmpla să fiți angajat sau urmărit de o breaslă de atentatori. La realizarea lui se lucrează deja de o jumătate de an. *Morrowind* va ridica considerabil și ștacheta tehnică. Un sistem meteorologic complet, umbră în timp real, animații bazate pe configurația scheletului și texturile extrem de realiste sunt doar câteva din caracteristicile grafice promise ale jocului.

■ GEN RPG ■ PRODUCȚIE Bethesda Softworks  
■ DISTRIBUȚIE Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE 2001



**ELEGANȚĂ CAVALEREASCĂ** Deja de pe-acum se poate afirma că *Morrowind* va ridica semnificativ standardele grafice ale RPG-ului. Într-un an se pare că scopul va fi atins.

## Icewind Dale

Pericol meteorologic: furtună cu grindină în plină vară

**A**tenție, fani *Baldur's Gate*: în iunie se va realiza o nouă variantă a seriei RPG. *Icewind Dale*, bazat pe romanele scriitorului de literatură fantastică Robert Salvatore, se desfășoară în cele mai nordice regiuni ale *Forgotten Realms*. Într-o grupă de șase eroi, trebuie să treceți prin zece fâșii întinse de pământ și să vă luptați prin cele peste 50 de peșteri-labirint. Ca în *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* se bazează pe reguli AD&D ușor modificate. Jocul va pune un accent mult mai sporit pe lupte decât în creații similare, cum ar fi *Planescape Tournament*.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Black Isle ■ DISTRIBUȚIE Virgin Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Trm. III/2000



**MĂCEL ÎN MASĂ** *Icewind Dale* va utiliza același engine ca înruditul *Baldur's Gate*.

**PC Games & GeCAD**

**Găsiți CONCURSUL**

GeCAD pune la dispoziția cititorilor noștri

**3 PROGRAME ANTIVIRUS RAV**

pe care le puteți câștiga participând la CONCURS!

# Gorasul – Lost Souls

O povestire cu zmei încearcă să facă față pieței grele a RPG-ului



Povestea este împrumutată de la un cunoscut roman fantastic. Fiind hrănit și crescut de un zmeu, Roszondas, protagonistul din *Gorasul*, dispune de forțe reptiliene mentale și magice. Doar mulțumită acestora supraviețuiește după surprinzătoarea decădere a țării sale, sub mâna cotropitoare a răului, putând astfel să continue cu faptele sale bune. De aceea e recunoscător și își cunoaște îndatoririle. Vizitează mai mult de 40 de scene, trece de-a lungul acestora prin peste 100 de complicate aventuri individuale, elimină peste 600 de modele înspăimântătoare de monștri, cu ajutorul a 42 de formule magice, iar în cele din urmă stârpește răul. Merită evidențiate mai ales grafica și controlul. La o rezoluție de 800x600 ni se prezintă imagini extrem de detaliate ale împrejurimilor și figuri animate clar. Controlul facilitează mult nu numai mânăuirea bagajelor și armelor, ci și dialogurile cu partenerii de discuție. Într-adevăr, concurența în domeniul RPG va fi extrem de aprigă în acest an.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Silverstyle  
 ■ DISTRIBUȚIE Necunoscut încă  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. III/2000

# SimCity 3000 Deutschland

O variantă a hitului de construcție, dedicat exclusiv Germaniei

V-ați săturat să înălțați numai metropole americane? Electronic Arts vine cu o noutate. *SimCity 3000 Deutschland* se va orienta exact după necesitățile și preferințele germane. Pentru aceasta au fost proiectate aproape 30 de clădiri într-un stil autentic. Astfel, pe lângă Poarta Brandenburg și Palatul Neuschwanstein veți putea introduce în planurile orașelor dvs. și primăriile și stațiile de pompieri tipic germane, ca și clădiri învechite, în genul curții unui țăran. Al doilea element schimbat îl constituie cele 13 scenarii incitante, în care trebuie să faceți față unor evenimente istorice cum ar fi reunificarea Germaniei, să transformați terenuri industriale neproductive într-un paradis al locuințelor pentru snobi sau să vă confrunțați cu o catastrofă nucleară neprevăzută. Structura de bază a jocului nu diferă de original, însă localizarea sa națională întretine elanul construcției.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Maxis  
 ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000



A DOUA ȘANSĂ Găsiți că Helmut Kohl nu și-a făcut bine datoria cu ocazia reunificării? Susțineți-vă mai bine opinia într-un scenariu corespunzător.

# Freedom

Viva la revoluțion!

Bazându-se pe seria de romane cu aceeași denumire ale lui Anne McCaffrey, *Red Storm* dezvoltă un action-adventure ceva mai diferit. În *Freedom* veți putea urmări și influența de-a lungul misiunilor soarta omenirii, după ce Pământul a fost invadat de o specie extraterestră. Acțiunea nu dezvoltă numai conflicte palpabile, ci și probleme personale ale personajelor și raportul acestora cu situația actuală. O femeie în postura de personaj principal, Angel Sanchez, trebuie să organizeze o mișcare de rezistență împotriva extratereștrilor. Pentru aceasta, ea și tovarășii ei trebuie să dovedească mult talent sportiv, să se ferească permanent de extratereștrii care stau la pândă și să deslușească nenumărate mistere. Uneori toate acestea trebuie făcute în același timp. Cum se poate face față situației? Jucătorul poate controla în permanență mai multe personaje.

■ GEN Action-Adventure  
 ■ PRODUCĂTOR Red Storm  
 ■ DISTRIBUȚIE Take 2  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000

PE ȘLEAU



Ce am mai răs!  
Internetul a  
fost presărat  
de 1 aprilie cu  
glume haloase.

Glume  
deapnepe  
Internet

**Thilo Bayer**

Redactor-șef Hardware

Ce bine de cei care s-au atins cu mânuși de catifea de pagina de noutăți de 1 aprilie. Multimea de anunțuri serioase adunate aici i-o fi impresionat și pe unii din cititorii pricepuți. Cine s-ar mira dacă firma Compaq ar cumpăra Nvidia și AMD, pentru a produce o consolă proprie, după modelul Microsoft? Sau dacă, după cum s-a anunțat pe Hexus3d.com, 3dfx ar mai integra după GigaPixel și Nvidia? Nu v-ar interesa dacă ar apărea pe Internet patch-ul de sex pentru *The Sims*? Potrivit acestui anunț, simșii care au depășit un grad de prietenie de 90 puncte ar putea fi automat obligați la efec-

**Aprilie,  
aprilie:  
PlayStation 3  
nu va avea  
un Athlon  
de 2 GHz.**

tuarea actului sexual. Ținând cont de nude-patch-uri și de recomandările de sinucidere, acesta ar fi pasul logic următor, sau

nu? Mai puțin convingătoare au fost anunțurile de genul "PlayStation 3 va avea un Athlon de 2GHz și se va baza pe un sistem Linux". Și cel mai nou IntelliMouse Explorer Plus de la Microsoft mirosea decent a păcăleală. Niște biosenzori ar evalua curenții cerebrali la degete, făcând ca atare inutile butoanele de pe mouse. Dar la poanta cu *Diablo 2* ar fi trebui să se țină de burtă și cel mai încrezător surfer de Internet. Să fie acel al șaselea personaj secret brutarul? Cu formule defensive din secția de prelucrare a făinii și vrăji de atac de genul "fasole descompusă", "explozie de frișcă de nivelul 30" și "gheizer de ciocolată"?

# Lansare Voodoo

În mai au venit noile plăci 3dfx

Fanii Voodoo văd în sfârșit lumina de la capătul tunelului, pentru că 3dfx onorează, potrivit propriilor afirmații, începând cu mijlocul lunii mai piața cu noile acceleratoare grafice. Deschiderea o face Voodoo 5 5500 AGP, adică proiectilul de fillrate cu două chip-uri VSA 100 și în total 64 MB memorie (32 per chip). Pentru a putea integra acest bolid de categoria grea în calculatorul unui jucător, se vor disponibiliza probabil 350 \$ costuri de investiție. După V5 5500 urmează Voodoo4 4500 (PCI/AGP), al cărei preț se va situa probabil pe la 400 DM și se va adresa mai ales calculatoarelor mediocre. V5 5000 va fi apoi urmată în toamnă de V5 6000, cu patru chip-uri și 128 MB memorie. VSA-ul se poate găsi ca element de bază în toate plăcile V4 și V5. Acesta este utilizat la 166 MHz, iar memoria SDRAM este dirijată sincron cu 166 MHz. Cel mai mare avantaj îl reprezintă tehnologia T-Buffer, care permite printre altele un rendering de o calitate superioară.

■ PRODUCĂTOR 3dfx ■ TELEFON 0180-5177617  
■ WWW europe.3dfx.com



UN AVATAR SUPERNETEZIT Eroul din Ultima 9, cu rendering (jos) și fără.

## Superman-ul de la Ati

Killer GeForce 2 la vizor?



■ SCHIMB DE FAȚADĂ  
Învechitul nume Rage va fi înlocuit de Radeon la noua generație Ati.

Cu ocazia lui WinHEC din 24 aprilie, Ati a rupt tăcerea în ceea ce privește detaliile tehnice ale noului său chip 3D. Vor apărea plăci single și dual-chip sub numele de Radeon 256 și Radeon 256 MAXX. Specificările ne deschid urechile. Double-pipeline-urile pentru cele trei straturi de texturi și unitatea T&L cu hardware-clipping vor fi tactate la 200 MHz. Memoria, cel mai sensibil punct al sistemului, va fi dotată cu DDR-RAM la 200 MHz, având astfel un avantaj considerabil față de concurența ce va apărea. Un avantaj are și chip-ul Radeon, prin hardware-bump-mapping de tipul EMBM (Matrox) și Dot-3 (Nvidia). Aceste date ar putea recomanda Radeon drept cel mai bun pictor de înaltă performanță al anului.

■ PRODUCĂTOR Ati ■ TELEFON 089-665150 ■ WWW www.ati.com

## Minunea albastră

Visul de supra-tactare al lui Gigabyte

E aproape un păcat pentru o carcasă care nu este transparentă, atât de bine se prezintă GA-2560 de la Gigabyte. În deja tradiționalul albastru de placă grafică al lui Gigabyte, acest GeForce 256 dotat cu o memorie SDR la 5,5 ns și pentru cca. 499 DM se află în drum spre comerț. Cu 40 DM în plus, obțineți deja modelul T cu ieșire TV. Memoria SDR este considerată mai slabă la plăcile GeForce. În acest caz, mulțumită supratactabilității mari (155/210 MHz, în loc de 120/166) al exemplarului nostru de testare, acest handicap a dispărut.

■ PRODUCĂTOR Gigabyte ■ TELEFON 040-25330410  
■ WWW www.gigabyte.de

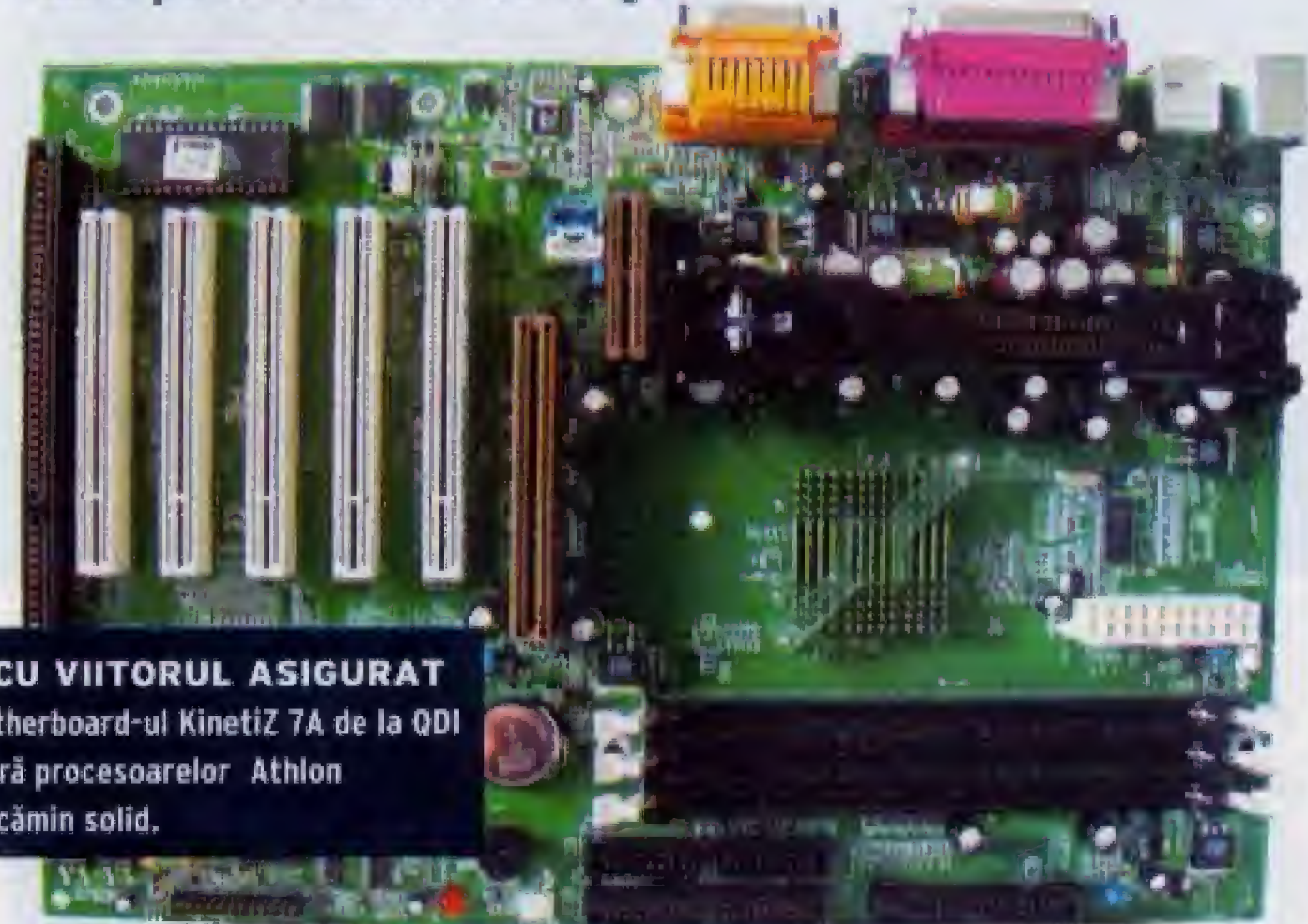


■ BARBĂ-ALBASTRĂ  
Cu memorie SDR, dar de cea mai bună calitate.



# Un nou membru de familie

Placa pentru Athlon de la QDI



## ■ CU VIITORUL ASIGURAT

Motherboard-ul KinetiZ 7A de la QDI oferă procesoarelor Athlon un cămin solid.

**E**pox deținea până nu de mult o poziție aproape de monopol, în ce privește plăcile de bază KX133 pentru Athlon. Iată însă că și alți producători încep livrarea acestora. Mult râvnitul chip-set VIA KX133 va înlocui în acest an, ca infrastructură, AMD-ul original Irongate și va oferi împreună cu PC133 SDRAM un fundament mai eficient pentru procesoare. Pe lângă caracteristicile tipice KX133, placa de bază oferită de QDI sub numele de KinetiZ 7A are în total patru, în loc de două porturi USB. Cât despre preț, placa se situează cu cele 320 DM în domeniul concurenței.

Interesant este și RecoveryEasy, un program integrat în BIOS pentru asigurarea partiției de boot pe HDD, făcând astfel posibilă și realizarea unei game de boot sub mai multe partiții. Versiunea slot a urmașului actualului Athlon, Thunderbird, se va simți și ea foarte confortabil pe această placă de bază.

■ PRODUCĂTOR QDI Legend ■ TELEFON 040-61135316 ■ WWW [www.qdigrp.com](http://www.qdigrp.com)

# Supliment de chip-uri

Matrox anunță G450-ul



**L**a sfârșitul lui Laprilie, Matrox a făcut publice primele informații referitoare la programul de chip-uri pe 2000. În curând, G400 va fi înlocuit de G450, iar în vară se va găsi deja pe acceleratoarele grafice corespunzătoare. Despre rata de tact încă nu se vorbește, însă procesul mai redus de producție (0,18 microni, în loc de 0,25) va permite probabil un spectru destul de larg pentru a lua o decizie. Printre altele, Matrox a integrat în chip suportul pentru memoria DDR (doar 64 biți) și un al doilea RAMDAC, pentru controlul unui monitor suplimentar.



**UN PUNCT DE VEDERE** Rollcage Stage 2 se îmbunătățește cu un Bump-Mapping special, care este suportat de G450.

■ PRODUCĂTOR Matrox ■ TELEFON 089-614474-0 ■ WWW [www.matrox.de](http://www.matrox.de)



# În curând

# www.pcgames.ro

## Exod în masă la Origin

Richard Garriott, împreună cu 26 de colegi, părăsesc firma Origin

**R**ichard Garriott, fondator al atelierelor de software Origin și creatorul seriei RPG *Ultima*, și-a dat demisia de la Origin. Se pare că opiniile lui Garriott și cele ale conducerii firmei se deosebesc în asemenea măsură, încât respectivul s-a simțit obligat să întreprindă acest pas. O dată cu el au plecat

20 de angajați din firmă, fapt aflat evident în strânsă legătură cu sfârșitul seriilor *Wing Commander* și *Privateer*. Se zvonește că Origin dorește să disponibilizeze încă 30 de posturi, fapt care a determinat alți șase angajați ai proiectului *Privateer Online* să-și dea demisia.



**ÎNGREZĂTOR** Richard Garriot în postura de Lord British al Ultima.

## Arcatera-Musikvideo

Ubi Soft și EMI convin să coopereze

**F**ormația The Second Sight va lansa pe single-CD-ul Tomorrow un "mixaj Arcatera". Potrivit Ubi Soft, sound-ul întunecat al piesei subliniază atmosfera de joc a Adventure-RPG-ului Arcatera, cu lumile sale medievale, și cuprinde mostre vocale din joc. Acest videoclip marchează actualmente punctul culminant al colaborării dintre Ubi Soft și EMI. Interpretii, modelați ca personaje 3D virtuale, au fost animați în săptămâni de lucru și au fost integrați în ambianța medievală a jocului.



**LA A DOUA PRIVIRE** Înregistrarea video a interpretilor de la The Second Sight a fost digitalizată și modificată până-ntr-ocolo încât aceștia să se potrivească perfect în scenariul RPG-ului Arcatera.

## Gata, s-a terminat

Se va reîntoarce Ron Gilbert la LucasArts?

**R**on Gilbert, creatorul aventurilor LucasArts *Maniac Mansion* și *Monkey Island 1 și 2*, s-a despărțit de firmele sale Humongous Software și Cavedog, pe care le-a fondat în 1992, respectiv 1995. În cursul activității sale la LucasArts a devenit celebru prin introducerea secvențelor video în jocurile de aventură, prin renunțarea la personaje de joc muritoare și prin inventarea așa-numitului control SCUMM. La Cavedog a colaborat la realizarea lui *Good & Evil*, un joc inovativ de aventură, care pune jucătorul în rolul consilierului personajului principal. Cam cu jumătate de an înainte de finalizarea lui *Good & Evil*, Gilbert a luat decizia de a se despărți de profitabilele sale firme. Zvonurile prezic că se va reîntoarce la LucasArts și va lucra la *Monkey Island 4*.




**ȘI LA REVEDERE!** Ron Gilbert întoarce spatele propriilor sale firme, Humongous.

# PC-Games-Lesercharts

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games

**1** **THE SIMS**  
(Maxis/Electronic Arts)


**BIG BROTHER** Oare ce se întâmplă dacă închidem două personaje de sex opus în aceeași încăpere? Simulația creează spațiu de joc suficient pentru experimente aventuriste.



Luna trecută: 1

**2** **AGE OF EMPIRES 2**  
(Ensemble Studios/Microsoft)


**PE PARIU CĂ...** Mulți jucători ai Age of Empires 2 vor citi mai întâi special-ul nostru de la pagina xxxxx????



Luna trecută: 3

**3** **ANSTOSS 3**  
(Ascaron/Infogrames)


**BANI SAU DRAGOSTE** Oricât de mari ar fi premiile câștigate, nu ajută cu nimic dacă atacantul are probleme în căsnicie.



Luna trecută: 4

**4** **DARK PROJECT 2: THE METAL AGE**  
(Looking Glass/Eidos Interactive)


**EXTRAGEREA LOTO** A trece neobservat pe lângă paznicii atenți e uneori ca un câștig la loto 6 din 49.



Luna trecută: -

**5** **NEED FOR SPEED: PORSCHE**  
(Electronic Arts)

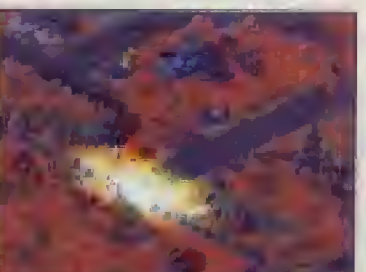
**SUPERCURSA** Dacă nu vă ajung banii pentru un Porsche Boxer adevărat, aici puteți măcar exersa.



Luna trecută: -

**6** **COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM**  
(Westwood Studios/Electronic Arts)


**PREȚUL CORECT** 15\$ pentru un CD suplimentar reușit? Fanii C&C nu ezită.



Luna trecută: -

**7** **FINAL FANTASY 8**  
(SquareSoft/Eidos Interactive)


**SURPRIZE, SURPRIZE** Idila de o frumusețe siropoasă dintre Squall și Rinona merită câteva batiste înlăcrimate.



Luna trecută: 7

**8** (Id Software/Activision)


**CINE VA FI MILIONAR** Colectorul de Ferrari, John Carmack, se bucură de impresionantele cifre de vânzări ale 3D-shooter-ului său.



Luna trecută: 2

**9** **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE**  
(Valve/Hasbro Interactive)

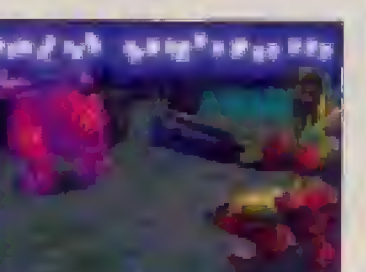
**CINE NU RISCĂ...** Cine vrea să supraviețuiască în centrul de cercetare Black Mesa, are nevoie de nervi tari și muniție suficientă.



Luna trecută: 8

**10** **UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/GT Interactive)

**DULCEA RĂZBUNARE** Spre victorie, cu steagul fluturând: modul Capture the Flag este unul din favoriții din (Inter)net.



Luna trecută: 5

**11** **ULTIMA 9**  
(Origin/Electronic Arts)

**12** **BALDUR'S GATE**  
(Interplay/Virgin Interactive)

**13** **FIFA 2000**  
(EA Sports/Electronic Arts)

**14** **HALF-LIFE (DT.)**  
(Valve/Hasbro Interactive)

**15** **JAGGED ALLIANCE 2**  
(Sir-Tech/TopWare Interactive)

**16** **ROLLERCOASTER TYCOON**  
(Chris Sawyer/Hasbro Interactive)

**17** **STAR TREK: ARMADA**  
(Activision)

**18** **AGE OF WONDERS**  
(Epic/Take 2)

**19** **F1 2000**  
(Electronic Arts)

**20** **C&C 3: TIBERIAN SUN**  
(Westwood Studios/Electronic Arts)

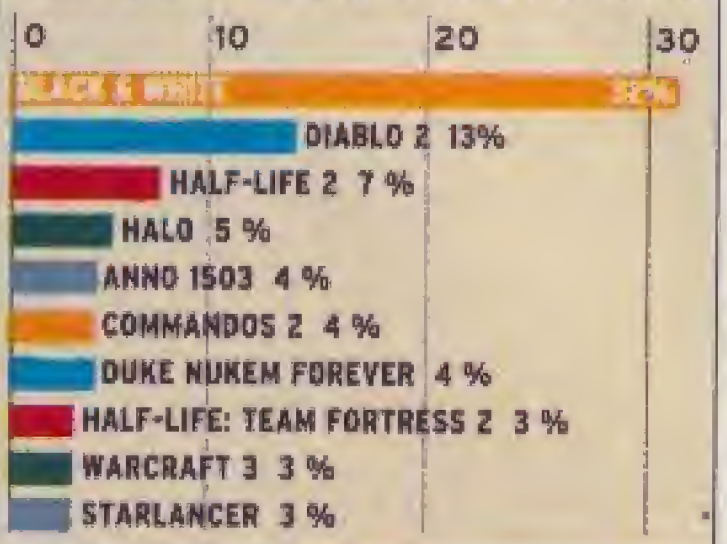
Loc 7 11

Modificarea față de luna precedentă

- In urcare
- Neschimbat
- In coborâre

Locul din luna precedentă

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games



**BISERICA SATULUI** Noul joc Molyneux s-a instalat confortabil în vârful topului.



## TOP 10 GERMANIA

- AGE OF EMPIRES 2
- STARCRAFT BROODWAR
- THE SIMS
- NEED FOR SPEED: PORSCHE
- UNREAL TOURNAMENT
- HEROES 3
- DIABLO
- AGE OF EMPIRES 1
- FIFA 2000
- TOMB RAIDER 4

## TOP 10 GERMANIA

- NOU C&C 3: TIBERIAN SUN - FIRESTORM
- THE SIMS
- NOU F1 2000
- NOU STAR TREK: ARMADA
- NOU NEED FOR SPEED: PORSCHE
- NOU STAR WARS: FORCE COMMANDER
- NOU DARK PROJECT 2: THE METAL AGE
- NOU SOLDIER OF FORTUNE
- NOU ANSTOSS 3
- NOU HALF-LIFE GENERATION-PACK

## TOP 10 USA

- THE SIMS
- WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- NOU SOLDIER OF FORTUNE
- NOU STAR WARS: FORCE COMMANDER
- NOU STAR TREK: ARMADA
- NOU ROLLERCOASTER TYCOON
- NOU AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
- NOU THIEF 2: THE METAL AGE
- NOU UNREAL TOURNAMENT
- NOU COMMAND & CONQUER: FIRESTORM

## TOP 10 UK

- NOU STAR WARS: FORCE COMMANDER
- THE SIMS
- NOU SOLDIER OF FORTUNE
- NOU CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
- NOU STAR TREK: ARMADA
- NOU F1 2000
- NOU DELTA FORCE 2
- NOU THIEF 2: THE METAL AGE
- NOU AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
- NOU HALF-LIFE: GENERATION

Dacă doriți să participați și dvs. la Topul jocurilor din România, scrieți-ne pe adresa: Simion Bărnăuțiu, nr. 30, bl. Pb 9, ap. 3, 3700 Oradea, jud. BIHOR, sau e-mail: pcgames@rdsor.ro

Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de clasamentul final va fi premiat.

# La poarta iadului

A trebuit să așteptați patru ani. Ați prizat fiecare avanpremieră, fiecare câțime de informație. A sosit în sfârșit momentul: diavolul se întoarce. Am analizat cu atenție versiunea de testare a lui Diablo 2, pentru a vă spune dacă așteptarea a meritat.

**S**tirea s-a răspândit ca o vijelie prin redacție: începuse testul beta oficial al lui *Diablo 2*. Bineînțeles că printre puținii privilegiați care au putut încerca această operă-mamut se afla și echipa PC Games.

Preambulul stilat ne descrie pe scurt povestirea-cadru, cunoscută deja majorității fanilor *Diablo*. După ce faimosul erou și-a învins adversarii, a părăsit câmpul de luptă, sigur de victoria sa, dar după puțină vreme a descoperit că se transformă. Explicația copleșitoare: fantoma diavolului a pus stăpânire pe sufletul nefericitului erou. Flăcăul de odinioară se plimbă acum posedat prin lume și încheie afacerile sângeroase ale diavolului. Rolul dvs. în *Diablo 2* pare limpede: veți porni din nou, pentru a înfrânge reîncarnarea diavolului.

Cu toate că pe perioada fazei publice de testare a existat doar un singur server la celălalt capăt al pământului, numeroasele ore de ședință de joc online au decurs foarte stabil, doar ocazional înregistrându-se căderi de sistem, cauzate de probleme de legătură. Intrarea pe Battle.net-ul lui Blizzard este atât de simplă încât nici măcar începătorii nu ar trebui

#### ■ ÎNAINȚAREA SPRE NECUNOSCUȚ

În *Diablo 2*, amazoanele, barbarii și magicienii luptă corp la corp, împotriva reîncarnării diavolului.



**PRIVIRE DE ANSAMBLU ÎN HAOS** Funcția practică a hărții realizează automat, ca în prima parte, o vedere de ansamblu, transparentă, asupra încăperilor uneori foarte întortocheate.

să întâmpine nici un fel de probleme: log-in, realizarea unui account propriu (un fel de cont, pe care Blizzard vă stochează personajele și demersurile proprii), iar în câteva minute vă puteți deja ocupa de selectarea propriilor clase de personaje. Că e paladin, barbar, vrăjitoare, necromant sau amazoană, fiecare erou pornește din centrul satului, liniștit și fără să fie atacat de monștri. Aici nu numai că vă puteți aproviziona dintr-o ofertă bogată de arme, zale și licori magice, dacă aveți banii necesari, ci veți primi și primele misiuni, în urma dialogurilor cu locuitorii. În plus, în mijlocul satului se află o ladă în care se pot depune obiectele deosebit de prețioase pe care le veți fi colectat

în timpul incursiunilor din lumea lui *Diablo 2*. Vrăjitoarea Akara, care se ocupă de negoțul băuturilor și armelor magice, ne trimite deja destul de devreme în prima noastră misiune. O peșteră aflată în apropierea taberei trebuie purificată de hoardele răului. Zis și făcut: o pornim la drum cu paladinul nostru, încă destul de neajutorat.

Din punct de vedere optic, *Diablo 2* l-a rămas în principiu fidel precursorului său. Veți privi în continuare dintr-o perspectivă izometrică asupra unor peisaje distribuite splendid, în care se deplasează figurile dvs. Din păcate, în testul beta a fost disponibilă o singură rezoluție de 640x480 puncte. Totuși, pădurile,



**TOTUL DINTR-O LOVITURĂ** La apăsarea tastei Alt, toate obiectele pierdute și aurul aflat în apropierea eroului devin vizibile.

pășunile, peșterile și grottele par mult mai vii. Atmosfera suplimentară este asigurată de alternanța realistă zi - noapte și de efecte meteorologice ca ploaia sau fulgerele furtunilor. Însă grafica își arată calitățile sale adevărate abia în aventurile de mai târziu, când monștrii utilizează formule magice puternice asemenea eroului. Cu precădere magia de fulger și de foc asigură efectele de lumină grandioase, fără a fi supraîncărcate.

Deja în drum spre peșteră vă e clar cât de mult se întinde arealul în care se desfășoară primul episod. Fără practica funcție de automap, care vi se prezintă transparent pe ecran, pentru a vă oferi o privire de ansamblu, v-ați

**Urmașul unuia dintre RPG-urile cu cel mai mare succes al tuturor timpurilor are un descendent. Diablo 2 este mai mare, mai întunecat și mai rapid decât prima parte.**



**LA PRĂJIT** Un zid magic de foc este arma perfectă împotriva atacului neconținut al micilor cobolzi. Când aceștia intră în flăcări, nu le mai rămâne nici o șansă.

## Amazoana

Frumoasă și deșteaptă. Amazoana nimerește direct în inimă

Săgeata și arcul intră în dotarea standard a rapidei și suplei amazoane. Se descurcă foarte bine atât cu sulița, cât și cu bâta de luptă, însă datorită constituției sale fragile, nu are marl șanse în comparație cu celelalte personaje, în lupta corp la corp, cu arme grele.

### Avantaje:

Foarte rapidă și agilă

### Dezavantaje:

Forță fizică redusă

### Luptă apropiată:

Moderat potrivită

### Luptă la distanță:

Foarte potrivită

### Capacități magice:

Bune

### Grad de dificultate:

Ridicat





**FRUMOS ÎMPODOBIT** Construcții frumoase cum e această catedrală sunt foarte rare în primul act.

**Fulgure, furtuni și condiții variabile de luminozitate. Peisajele din Diablo 2 arată mult mai vii.**

putea pierde complet orientarea după numai câteva minute. Totuși, merită să vă abateți puțin de la drumul spre locul intervenției: monștri mici vă ajută la realizarea primelor puncte de experiență, în vechile lăzi veți găsi zale, aur, iar din când în când și arme suplimentare. Altfel decât în *Diablo*, aici primele lăzi se pot găsi deja la suprafața lumii jocului. La atingerea construcțiilor sfinte veți primi puteri magice suplimentare (mana), mai multe puncte de viață sau mai multă rezistență, însă doar pentru o perioadă limitată de timp.

În cele din urmă ajungeți la așa-numitul Evil Den, Peștera Răului, în care va trebui să faceți sever ordine, în vechiul stil eroic. Labirintul peșterii cu două nivele este realizat aleatoriu, ca toate sistemele de coridoare și peisaje, la fiecare pornire a jocului, și

## Barbarul

Unde lovește acest tătar, nu mai crește aici iarba

Barbarul este personajul cel mai puternic. Procedurile diferențiate nu sunt chiar specialitatea sa. Înclinația sa pentru topoare grele de luptă și posibilitatea de a dobândi avantaje cu ajutorul unui strigăt de luptă îl fac interesant mai ales pentru începători.

### Avantaje:

Foarte puternic, plus strigăt de luptă

### Dezavantaje:

Foarte lent și puțin flexibil în lupte

### Luptă apropiată:

Foarte potrivit

### Luptă la distanță:

Mai puțin potrivit

### Capacități magice:

Nu are

### Grad de dificultate:

Ușor

## 0 personalitate puternică

La îmbunătățirea valorilor personajelor, *Diablo 2* combină vechile cunoștințe cu noul. În meniuri chiar și cel mai nepriceput începător se descurcă perfect

Vechilor jucători RPG profesioniști și fanilor *Diablo* trebuie să le fie cunoscut acest sistem. Monștrii nimiciți și misiunile îndeplinite conferă personajului un anumit număr de puncte de experiență. La intervale regulate, eroul

dvs. trece în nivele superioare; fiecare avansare este însoțită de o îmbunătățire a valorilor respective ale personajului și de dobândire a unei noi aptitudini speciale. În testul beta nu au fost însă disponibile decât 15 din cele 30 de aptitudini.



**ATTRIBUTE PERSONALE** Cu fiecare nivel nou vi se îmbunătățesc valorile de caracter.



**APTITUDINI SPECIALE** În fiecare nivel investiți un punct într-o aptitudine nouă.

probabil că pentru fanii *Diablo* cu multă experiență nu reprezintă mai mult decât un simplu exercițiu. Totuși, nici începătorii nu vor avea nevoie de mai mult de o jumătate de oră pentru absolvirea acestei misiuni. Atacați micii cobolzi, zombie și strigoii

care populează Evil Den, apăsând ambele taste ale mouse-ului. Puteți lovi de mai multe ori încontinuu, ținând pur și simplu apăsat butonul respectiv. Enervantele clicuri ale primei părți, care dăunau și mouse-ului, au fost eliminate.



**POARTĂ SPRE O ALTĂ LUME** Pentru a ajunge la Tristram, trebuie deschisă întâi o poartă magică. Însă ceea ce îl așteaptă dincolo pe eroul nostru e mai mult decât nesigur.

## Ce ne arată testul beta?

Indiscutabil, testul beta al lui Diablo 2 asigură de pe-acum o distracție diabolică. Jocul final va oferi și mai multă

După cum era de așteptat, testul beta al lui Diablo 2 cuprinde doar o fracțiune a operei complete. Această versiune prealabilă, care se poate juca exclusiv pe Battle.net, cuprinde doar primul din cele cinci episoade în total. Rezoluția se află la 640x480 de puncte. Mai târziu vor fi 800x600 sau chiar 1.024x768 puncte. De asemenea, lipsesc în mod logic 25 de minute de secvențe intermediare, diferite opțiuni de rețea și, potrivit Blizzard, duzini de formule magice, aptitudini speciale, arme, monștri. Lipsesc, înainte de toate, căutatele Unique Items, arme sau armuri încărcate magic, care apar doar o singură dată pe parcursul jocului și care tocmai din acest motiv le-au trezit deja din prima parte fanilor Diablo un instinct aproape maniacal de colecționar.



■ **DISC DE TESTARE**  
Mult râvnitul CD-ROM a fost atribuit doar celor mai selecte cercuri.

Deja după primele lupte se pot observa alte două îmbunătățiri de detalii, care ușurează simțitor viața unui erou: prin apăsarea tastei Alt, aurul și obiectele prețioase aflate în imediata vecinătate a dvs. devin vizibile. Așadar, dacă un adversar își pierde arma în urma decesului, nu mai trebuie să tastați cu mouse-ul solul întunecat, milimetru cu milimetru. Un alt element practic: dacă situația vă scapă de sub control și nu mai faceți față hoardelor de monștri, personajul dvs. o poate lua la sănătoasa. Apăsând tasta de direcție, personajul dvs. va efectua un sprint admirabil, atâta timp cât îi ajung rezervele de forță respective. Dacă în cele din urmă ați măcelărit și ultimul monstru din grotă, încăperile subterane sunt

inundate cu raze idilice de lumină și vă puteți întoarce glorios în satul dvs. După o scurtă discuție cu Acara, care, asemeni tuturor locuitorilor, vă răsplătește regește pentru serviciile dvs., vă așteaptă deja noile misiuni și noile provocări.

În total, prima parte a spectacolului conține șase încercări: după eliberarea Peșterii Răului, veți merge spre un cimitir vechi, în ruine, bântuit de o adevărată armată a întunericului, formată din zombie, demoni și fantome, sub conducerea maleficei vrăjitoare Blood Raven. După asta, drumul vă poartă în vechiul oraș Tristram, în care este deținut un sătean nefericit. În continuare, o veți ajuta pe prietenoasa fierăriță să smulgă din ghearele monștrilor



**MACABRU** Asemenea altare de sacrificiu veți găsi foarte des în catacombele catedralelor. Uneori, morții mai au bani asupra lor.



**PERTURBAREA LINIȘTII** La cimitir s-a declanșat infernul: Blood Raven se năpustește cu magia fulgerului.

În luptele fără speranță nu vă mai ajută decât un singur lucru: să o luați la sănătoasa și să fugiți cât vă țin puterile.

un ciocan special, pe care l-a construit cu mulți ani în urmă, veți vizita catedrale vechi și veți lupta într-un turn medieval, în care pentru prima dată cunoștințele dvs. sunt puse cu adevărat la încercare. În același timp, pe lângă rezolvarea sângeroasă a misiunilor mai sunteți preocupat și de dotarea personajului dvs. și de

## Necromantul

Acesta scoate monștrii din peșteri cu ajutorul magiei negre

Poate cea mai neobișnuită clasă de personaje este necromantul. Acest individ întunecat are capacitatea de a învia creaturi moarte și de a le utiliza în luptă de partea sa. Asemeni magicianului, nici necromantul nu poate produce daune prea mari cu armele convenționale.

### Avantaje:

Posibilitatea unor tactici foarte diferențiate de luptă

### Dezavantaje:

Un control foarte greu la început

### Luptă la apropiere:

Moderat

### Luptă la distanță:

Foarte potrivit

### Capacități magice:

Bine instruit

### Grad de dificultate:

Ridicat



**ZBORUL MORȚII** Din acest cuib futurist de păsări ies permanent ciorii. Numai distrugerea cuibului va pune capăt acestei activități mortale.



## Harta satului natal



**■ VRAJA PATRIEI**  
Formula magică Town Portal readuce vrăjitoarele, repede și fără complicații, în siguranța satului natal.



**7**  
**Lada cu provizii**  
În această ladă de depozitare vă puteți depune armele și alte obiecte de valoare, pe care nu doriți să le purtați în permanență cu dvs.



**Kashya**  
După ce ați ajutat-o pe Kashya la o misiune, veți putea angaja de la ea ajutoare pentru misiunile de mai târziu. Este întru totul recomandabil, mai ales la ultimele două incursiuni.



**Gheed**  
La morocănosul Gheed găsiți arme și armuri pentru eroii ambițioși. Merită însă să comparați prețurile. De regulă, Charsi oferă echipament mai original și mai ieftin.



**Warriv**  
Guraliva săteancă Warriv vă dă ocazional informații referitoare la misiuni. Altfel, joacă mai degrabă un rol subordonat în ierarhia satului.



# Patria eroilor



4

## Akara

La Akara sunt ajutați mai ales necromanții și vrăjitoarele: Ilicori de vindecare, role cu formule magice și licori magice se găsesc aici în abundență. Pe lângă acestea, vindecă gratuit eroii răniți.



5

## Teleporter

Teleporterii vă aduc la puncte centrale ale uriașei hărți. În acest fel, vă feriți de drumurile lungi și obositoare prin sălbăticie.



9

## Deckard Cain

Amabilul Deckard Cain care apare în oraș abla pe la mijlocul primului episod vă ajută gratuit la identificarea obiectelor magice necunoscute.



8

## Town Portal

Town Portal-ul cunoscut deja din prima parte se activează cu formule magice. Ajungeți astfel rapid din zonele de pericol înapoi în siguranța satului.



2

## Charsi

Fierărița Charsi nu numai că vinde arme și armuri minunate, dar în caz de nevoie le și repară, dacă au fost distruse prea tare în luptă.

## Pentru câteva misiuni

În total în versiunea beta test oficială nu sunt decât șase misiuni de îndeplinit, după care din păcate primul act ia sfârșit. Aici vă arătăm ce misiuni vă mai așteaptă și cu care adversari finali trebuie să vă măsurați.



### Peștera Răului

Diablo 2 începe confortabil: prima misiune este simplă și totodată captivantă. Eliminați demonii dintr-o clădire cu două nivele. Dacă pentru începători reprezintă prima provocare, pentru cunoscătorii primei părți nu e mai mult decât un mic exercițiu de încălzire.



### Blood Raven

În cimitirul învechit, vrăjitoarea Blood Raven domnește peste o mie de supuși nemorți. După ce ați eliminat această adversară, nu foarte rezistentă, veți fi răsplătit cu o orgie de efecte de lumină.



### În vechea patrie

Săteanul Deckard Cain este dispărut și trebuie găsit. Pentru aceasta vă reîntoarceți în orașul natal, Tristram, unde îl întâlniți pe vechiul dvs. prieten, Grisworld. Fierarul din prima parte este acum și el posedat de forțele răului.



### Turnul părăsit

Aceasta e singura misiune care nu vi se atribuie de către un locuitor. Veți primi o indicație dintr-o carte magică, de a purifica un turn în ruine de toate forțele malefice care se află în el. Misiunea se desfășoară asemănător primeia, însă este semnificativ mai dificilă.



### Ciocanul pierdut

Flerărița Charsi vă încredințează misiunea de a găsi un ciocan valoros, care a fost furat de demoni. Pentru această primă încercare grea veți fi răsplătit regește. Charsi transformă una din armele dvs. într-un obiect magic.



### Andariel

Adversarul final al primului act, Andariel, reprezintă o grea încercare. Acest demon probează formule magice puternice și îi va costa multă licoare de vindecare chiar și pe cei mai experimentați jucători. Cu aceasta cade cortina, primul act luând sfârșit.

aducerea acestuia la performanțe maxime, cu noi capacități speciale. La intervale regulate, veți urca în nivelul următor și vă puteți ameliora calități importante, ca puterea, forța de luptă, rezistența sau punctele de viață. Pe lângă acestea, la fiecare avansare într-un nou nivel dobândiți câte o

aptitudine nouă. La vrăjitoare și la necromant, acestea sunt, firesc, formule magice, dar și paladinul și barbarul pot dobândi scuturi speciale sau vă scapă de următorii insistenți cu impresionantul urlat de bătaie, care paralizează adversarii. Alegerea combinației potrivite este

hotărâtoare mai ales la clasele de personaje care dispun de puteri magice: multe formule puternice pot fi dobândite doar după ce s-au învățat unele formule obligatorii, aparent ne semnificative.

În ultima încercare vă aflați față în față cu primul adversar final, care vă trezește pentru

## Vrăjitoarea

Cu magia spre victorie: frumoasa cu bagheta magică

În mod firesc, vrăjitoarea are la dispoziție cel mai mare arsenal de formule magice. Cel mai mare dezavantaj: în lupta apropiată, mai ales la început, nu are mai nici o șansă. Împreună cu necromantul, aceasta reprezintă cea mai mare provocare pentru jucătorii avansați.

### Avantaje:

O gamă uriașă de diferite formule magice

### Dezavantaje:

Aproape că nu are nici o șansă cu arme convenționale

### Luptă la apropiere:

Foarte puțin potrivită

### Luptă la distanță:

Foarte potrivită

### Capacități magice:

Excelente

### Grad de dificultate:

Ridicat



**MĂCEL ÎN MASĂ** În pofida rezoluției mici a imaginii, 640x480 puncte, la scenele de luptă se evidențiază clar numeroasele efecte de lumină în Diablo 2.



**L-AM GĂSIT!** Merită victoria asupra adversarului final, într-o misiune. De regulă, eroul dvs. este răsplătit cu aur, ca aici, în turnul rulant al celei de-a patra misiuni.

prima oară cu adevărat frica: demonul feminin Andariel trebuie eliminat, pentru ca micul sat să-și găsească în sfârșit pacea și pentru ca eroul dvs. să poată avansa în alte meleaguri ale uriașului univers Diablo. Din fericire, Blizzard a ținut cont ca jucătorii care încă nu au avut înaintea de-a face cu Diablo să nu fie suprasolicitați sau frustrați prea devreme; gradul de dificultate a misiunilor crește extrem de încet. Adversarii fazelor de începere sunt foarte ușor de învins și nu acționează prea agresiv. Pentru avansați, povestea va deveni interesantă de abia după a treia încercare; înfrângerea

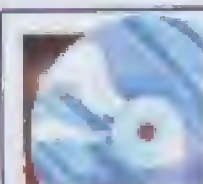
adversarului final, Andariel, este o sarcină foarte grea, pentru care și experții au nevoie de tone de licoare de vindecare. După învingerea acestei creaturi înspăimântătoare, cade din păcate cortina. Ați ajuns la sfârșitul primei părți, după aproximativ 20 de ore de joc. În versiunea finală însă, acesta e doar începutul povestirii, cele patru părți ce urmează nefiind cu nimic mai scurte; aprecierea lui Blizzard că *Diablo 2* ar fi de cinci ori mai mare decât prima parte corespunde adevărului. Toată aprecierea pentru designeri și pentru mastermind-ul Bill Roper. Cu toate



**STĂPANA FULGERULUI** Vrăjitoarea emană o vrajă de fulger, pentru a se feri de adversarii care rolesc în toate părțile.

că testul beta nu poate oferi mai mult decât o probă pentru ceea ce urmează, după puțin timp se instalează deja cunoscutul feeling de *Diablo*: combinația dintre acțiunea rapidă, măcelurile în mase, cu până la 15 monștri concomitent, și căutarea obiectelor prețioase de dotare generează chiar și după patru ani de așteptare o dependență foarte puternică. Jucătorii de RPG ar face bine să nu se apuce de alt joc. O dată cu încheierea fazei oficiale de testare, nimic nu mai stă în calea lansării acestei opere-mamut.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



### PE CD-ROM

Pe CD-ROM găsiți un videoreportaj referitor la *Diablo 2*.



**SALT DE CARIERĂ** În mijlocul unui măcel în masă, eroina noastră a avansat un nivel. Împărțirea punctelor de bonus mai trebuie însă să aștepte.

## Paladinul

Acesta combină puterea săbiilor grele cu magia

Paladinul se aseamănă mai degrabă cu luptătorul din prima parte. La acesta, capacitățile mânuirii armelor convenționale și a magiei sunt în echilibru. Singurul său dezavantaj: avansarea spre trepte mai ridicate de caracter decurge ceva mai lent decât la colegii săi.

### Avantaje:

Agil și foarte flexibil în lupte

### Dezavantaje :

Avansarea spre trepte mai ridicate de caracter decurge foarte lent.

### Luptă la apropiere:

Potrivit

### Luptă la distanță:

Potrivit

### Capacități magice:

Pregătire medie

### Grad de dificultate:

Ușor



# Creează-ți propriile regnuri

Pentru comandanții armatelor, există MOD-uri nenumărate, campanii noi și editori de scenarii. Vă oferim sfaturi practice despre cum vă puteți bucura de fațete complet noi ale jocurilor dvs. de strategie.

**C**e faceți dacă ați epuizat deja toate campaniile și single game-urile unui joc de strategie, iar în rețea vă luptați cu adversarii de fiecare dată cu aceleași hărți învechite? Pe de o parte, aveți posibilitatea de a vă cumpăra un joc nou, care însă poate nu va oferi gameplay-ul dorit. Pe de alta, puteți spune: "Mă întind liniștit la soare și

renunț la palpantele măceluri în masă la PC". Însă mai există o a treia posibilitate. Vă prezentăm în paginile următoare cum puteți avea în continuare o sumedenie de satisfacții cu jocul dvs. vechi. Pe lângă cele mai bune scenarii ale bestseller-ului *Age of Empires 2*, vă prezentăm și unele MOD-uri pentru jocul lui Westwood *Command & Conquer 3: Tiberian Sun*. În plus, veți găsi o descriere amănunțită a felului în care se pot configura hărți proprii cu ajutorul unui editor.

Nici începătorii nu trebuie să aștepte până ce încărunțesc. Cu ajutorul celor mai noi programe, realizarea hărților proprii este mai simplă decât călcatul cămășii.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



## ■ CĂLĂTORIE SPRE NORD

În scenariul cu vikingi al fanului finlandez de *Age of Empires 2*, Hannu Hokkanen, trebuie mai întâi să găsiți un loc potrivit pentru așezarea dvs.

# Secret Commando Affairs

Pentru C&C 3: Tiberian Sun există nenumărate schimbări de regulament, care generează situații complet noi ale jocului

## PE SCURT

Am nevoie de cunoștințe de programator pentru a-mi realiza propriile MOD-uri?

Nu trebuie decât să cunoașteți bine *Tiberian Sun* și să aveți puțină fantazie.

Counter Strike? Nu e cumva un add-on pentru Half-Life?

La MOD-uri e ca și la jocuri: principiul de joc al unei extensii cu succes a unui joc este utilizată deseori și pentru alte jocuri. Se găsește chiar și o versiune *Counter Strike* pentru jocul *Blizzard StarCraft*.

De ce se obosesc hobby-designerii cu așa ceva?

Majoritatea o fac din dragoste pentru joc. Unele MOD-uri sunt însă atât de profesionist realizate, încât multe studiouri de producători îi angajează pe acești hobby-designeri.

Precum se știe, C&C 3 nu este dotat prea generos cu features și cu moduri de joc. De aceea fanii pot fi fericiți că există destui cârpaci de MOD-uri din hobby, care să-i dea un aer proaspăt jocului de la Westwood.

Comparativ cu fanii de *Settlers 3* sau *Age of Empires 2*, adepții lui *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* contribuie cu o mare ofertă de extensii și modificări de joc. Majoritatea acestor MOD-uri sunt de fapt simpli mutators, deci modificări în fișierele de inițiere a jocului de bază. Căci mințile creative pot, având cunoștințe de programare reduse, să modifice în asemenea fel fișierul *rules.ini* încât prin redefinirea unităților, sistemelor de armare și a clădirilor să rezulte un C&C 3 complet nou. Alte efecte ale razelor de ioni sau costuri scăzute de construcție pentru clădiri foarte scumpe cer tactici complet diferite. În fișierul *ini* pot fi inserate și sunete complet noi, furate din alte jocuri sau înregistrate individual, realizându-se astfel o ambianță sonoră neobișnuită. Și mai simplă este realizarea hărților: cu editorul pus la dispoziție de Westwood sau cu unul dintre mulțimea de editorii realizați de fani (vezi CD-ul nostru), această procedură nu constituie o problemă nici măcar pentru începători. Nu veți întâmpina mari dificultăți nici dacă vreți să cuplați în engleză o versiune într-o altă limbă a jocului, deoarece fișierul *ini* poartă același nume și este scris în același limbaj script.

Ar trebui să încercați în orice caz

Operând câteva modificări ale fișierului de inițiere, fanii pot face cunoștință cu un cu totul nou C&C 3.



**CONTRAATAC** Unitățile noi, armele mai eficiente și posibilitatea de a putea ascunde baza de adversar cu ajutorul unui singur generator sunt părți componente ale lui Counter Strike.

mutatorul *Tiberian Burn*. Aici frăția lui NOD poate implica bizar denumita fortăreață *Scrin Fortress*, care dă o mulțime de bătăi de cap unităților GDI, atât în campanie, cât și în modul multiplayer. Însă GDI-ul dispune și el de unități noi și eficiente, cum ar fi vehiculul blindat *Hum-Vee* sau *Banshee-Bomberul* prelucrat, ale cărui grenade posedă o putere de distrugere devastatoare. În MOD-ul *Counter Strike* producătorii au introdus o mulțime de noutăți: rachetele chimice și

multirachetele fac pagube enorme, furtunile ionice se declanșează în campanii diferite de cele ale versiunii originale, iar tunurile laser au o rază de acțiune mult mai mare. Numeroasele modificări ale jocului de bază deschid poarta de a disputa încă o dată cele două campanii.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**ACELAȘI MODEL, DAR PE MARE** Majoritatea MOD-urilor modifică doar capacitățile unităților, extinzând de exemplu raza de acțiune.



**FĂ VECHI DIN NOU** Cu modificarea *Oldcnc* vă puteți introduce unele dintre cele mai îndrăgite unități din prima parte a lui *Command & Conquer*.

# Țări noi, aventuri noi

Chiar și începătorii își pot crea fără dificultăți propriile scenarii pentru modul single sau multiplayer

## PE SCURT

**E posibilă utilizarea unui scenariu de fan cu o versiune dintr-o altă limbă?**

În principiu, da. Încercați, sistemul nu va fi afectat niciodată.

**Există și MOD-uri adevărate pentru Age of Empires 2 sau doar scenarii realizate de fani?**

În Internet puteți găsi o serie de modificări ale jocului. Însă mulțumită principiului extrem de bine echilibrat al jocului, puține sunt cele care ar putea oferi un gameplay comparabil de captivant.



**NAPOLEON ÎN POSTURA DE CAVALER DE CRUCIADĂ** Împăratul Napoleon în sec. XII? În pofida boacănii istorice, această campanie scurtă a unui fan ambițios promite multă satisfacție la joc.

**Probabil că vor mai trece câteva luni până ce va apărea spre vânzare CD-ul suplimentar oficial *The Conquerors*. De ce nu vă meșteriți până atunci câteva campanii proprii?**

**L**a *Age of Empires 2: The Age of Kings*, pe lângă cele cinci campanii ample, puteți selecta mai multe campanii. Pe Internet de exemplu, la adresa [www.Ageofkings.com/blacksmith](http://www.Ageofkings.com/blacksmith), găsiți nenumărate scenarii pentru modurile regicide,

deathmatch sau teammatch. Din contră, în căutarea unor campanii întregi nu veți avea prea mult succes: realizarea mai multor misiuni tematice legate se pare că este prea obositoare pentru majoritatea hobby-designerilor. Dacă doriți un asemenea proiect ambițios, încercați mai întâi realizarea unui scenariu propriu. Creatorilor mai versați de scenarii le recomandăm indicațiile de pe site-ul [www.campaigncreations.com/ageofkings/mod](http://www.campaigncreations.com/ageofkings/mod). Dacă simțiți o

## Hobby-împăratul

Hobby-designerul Michael D. Eschner dă sfaturi prețioase începătorilor

1. Definiți tipul scenariului (death-match sau regicide), numărul și tipul jucătorilor (om, calculator) și situația strategică de bază (poziția de start a partidelor de război).
2. Faceți o schiță cu creionul a peisajului.
3. Stabiliți mai întâi conturul continentelor și al insulelor, adăugați apoi fluviile, munții și pădurile.
4. Unde să înceapă jucătorii? Punctele de start să corespundă cu situația de plecare (vezi punctul 1).
5. Decideți de câte resurse (pește, aur, pietre etc.) să dispună fiecare jucător.
6. Verificați dacă raportul forțelor este echilibrat și dacă adversarii cu AI au destule resurse de materii prime.
7. Realizați harta schițată cu ajutorul editorului.
8. Pentru ca toate procesele să decurgă fără cusur, aveți nevoie de o listă a tuturor trigger-elor.
9. Verificați cu ajutorul editorului dacă toate întrerupătoarele sunt setate și dacă nu apar incorectitudini.
10. Testați scenariul de mai multe ori. Chiar când credeți că scenariul funcționează, mai testați-l o dată.



**REGELE ARTUS** În mijlocul sec. V, saxonii înfomețați de pământ invadează Britania. Trebuie să vă arătați cunoștințele militare pe acest fundal.



**SPECTACOL DE ECHILIBRU** La scenarii este important ca raportul de forțe să corespundă.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Mulți hobby-designeri ai scenariilor pun mâna mai târziu pe un post de level-designer sau programator de grafică.**

**Acer**



**DARER**

*Unic distribuitor autorizat în Transilvania*

**we hear you**



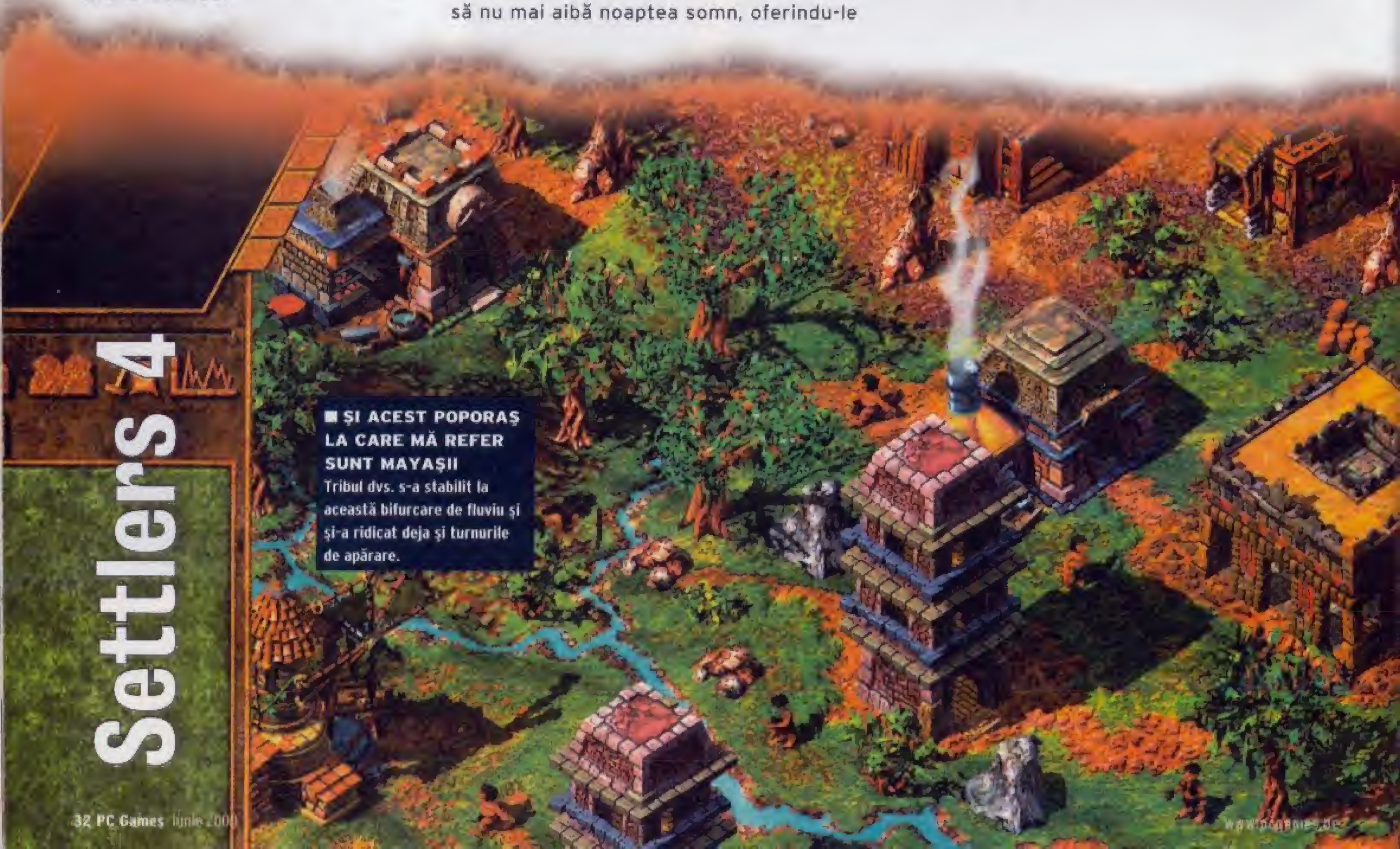
■ **HEI, VIKI**  
Meșteșugarii, soldații, nevestele vikingilor și copiii populează această colonie din Cultures.

# Numai bun de colonizat

Megaduelul jocurilor de construcție. În paginile speciale vă arătăm ce trebuie să știți despre Settlers 4 și Cultures, informații strict secrete, pe care le găsiți doar în PC Games.

Încă în acest an vă veți putea bucura de două noi apariții în domeniul strategiei de construcție: *Settlers 4* și *Cultures*. Construirea clădirilor, exploatarea materiilor prime, transportul mărfurilor, comerțul, cercetarea peisajelor, instruirea soldaților și luptele cu rivallii - toate acestea vor face ca sute de mii de jucători să nu mai aibă noaptea somn, oferindu-le

în schimb multă satisfacție. Dar care din cele două jocuri va fi mai bun? Redactorul-șef al PC Games, Petra Maueröder, vă prezintă ambii candidați. La sfârșitul prezentării, vă veți decide cu siguranță asupra favoritului dvs.



■ **ȘI ACEST POPORĂȘ LA CARE MĂ REFER SUNT MAYAȘII**  
Tribul dvs. s-a stabilit la această bifurcare de fluviu și și-a ridicat deja și turnurile de apărare.

# Settlers 4



# Settlers 4

# Cultures

## Creatorii



Designerii din Mülheim se pot mândri că au fondat cu *Settlers* un adevărat gen. Deja de mai bine de zece ani fanii lor sunt aprovizionați cu idei excelente de joc, fie că e vorba de strategii de construcție (*Settlers 1-3*), *TBS* (*Battle Isle*, *Incubation*) sau acțiune 3D (*Extrem Assault*, *Schleichfahrt*). Planificate pentru anul 2000 sunt *Settlers 4* și *Battle Isle 4*, pe care vi-l prezentăm la pagina 50.



Fondat în 1998 de către cei trei vechi colaboratori de la Blue Byte - Thomas Friedmann, Thomas Häuser și Thorsten Knopp. În jurul acestui trio s-a conturat în timp o echipă de opt persoane. Debutul acestora înseamnă reușita adaptare a jocului de societate *Catan - The First Isle*. La grafică sunt ajutați de realizatorii lui *Knights & Merchants*, care au avut, asemenea fondatorilor lui Funatics, un rol hotărâtor în realizarea lui *Settlers 2*.

## Popoarele

Romanii au fost păstrați, ca fiind colonialiștii cei mai tipici. Asiaticii și egiptenii sunt înlocuiți de mayași și vikingi. După ce în trei minicampanii ați cunoscut caracteristicile specifice ale fiecărui trib, puteți începe cuceririle, în care veți avea de-a face ba cu un popor, ba cu altul. Celelalte popoare au rolul de aliați sau de parteneri de afaceri. Alteori, ele trebuie învinse. Un dușman comun al tuturor popoarelor este "poporul întunecat", controlat de calculator, care amenință întreaga lume a colonizatorilor. Pe unde au trecut "întunecații" o bună vreme nu mai crește nici iarba, în sensul cel mai propriu, căci zonele cândva înfloritoare se transformă în peisaje vulcanice, pe care colonialiștii nu pot construi case și nu pot semăna nimic. Antidotul: grădinarul. Acesta transformă terenul aspru în iarbă verde.



Douăsprezece părți ale unei comete trezesc interesul unui mic popor de vikingi (caracteristici generale: păr lung împletit și coif cu două coarne). Aceștia se imbarcă îndată în bărcile lor de zmei, cu care o iau în direcția vest. După o călătorie lungă, vikingii dau de Vinlanda, în partea superioară a Americii de Nord. În realitate, aceasta fusese descoperită de Leif Eriksson, în jurul anului 1000. Ca jucător, veți conduce vikingii atât în campanii, cât și în scenarii, cu celelalte trei popoare. În funcție de campanie, se luptă, se cooperează sau se face comerț. În timpul palpitantei călătorii din America de Nord spre sud, nordicii noștri întâlnesc pe rând eschimoși (Alaska), indienii (Vestul Mijlociu) și mayași (America Centrală).



## Așezările

Pentru fiecare trib există mai bine de 30 de grupe de meserii, mai mult de 50 tipuri de coloniști și peste 40 de clădiri. În clipa în care ați finalizat construcția uneia din cele trei dimensiuni ale caselor, noii coloniști ies deja afară. "Coloniștii standard" transportă automat mărfurile.

Dacă de exemplu ați construit o măcelărie, unul dintre coloniști o ia într-acolo, își ia barda, dacă e disponibilă, și devine instantaneu măcelar.

De unde vin de fapt micuții vikingi? Printr-un clic pe mouse, determinați bărbații vikingi să flirteze cu doamnele satului. Dacă valorile (mulțumire, energie etc.) se află la ambii în "domeniul verde", se ține nunta. Cu ceva noroc, barza aruncă un săculeț cu un conținut strălucitor asupra insulei. O nevestă mai are și avantajul că aprovizionează bărbatul cu mâncare și el nu trebuie să-și irosească timpul cu culesul murelor. Alimentarea se situează printre cele cinci necesități elementare ale fiecărui viking. Printre altele, el trebuie să se mai odihnească și să stea cu colegii săi în mod regulat la o taclală.



locuință mare



măcelărie



măcelar

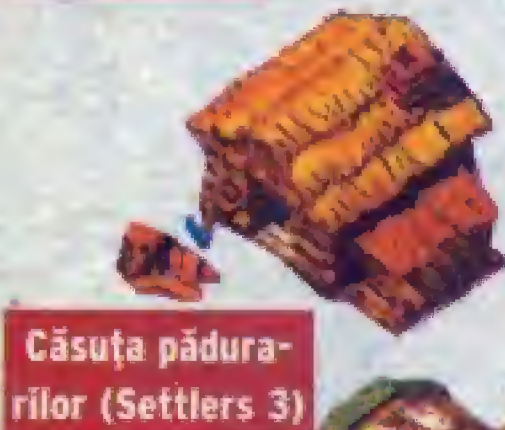


așezare maya

# Settlers 4

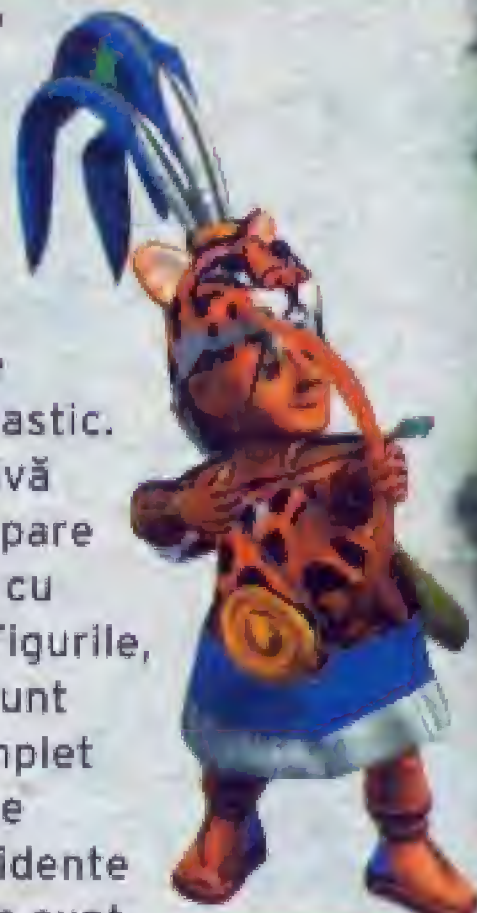
# Cultures

## Grafica



"Factor de mișurare" peste toate - acesta este motto-ul lui *Settlers 4*: tipli trebuie să arate și mai trăsniți, mediul lor de viață trebuie să și mai viu și mai plastic. Însă la o privire fugitivă grafica lui *Settlers 4* pare foarte asemănătoare cu cea a precursorului. Figurile, clădirile și peisajele sunt din nou modelate complet în 3D. La o comparație directă însă, devin evidente multe detalii cu care sunt dotate construcțiile versiunii mai noi. Firele de iarbă, paiele și șindrilele sunt puse una câte una, cu mâna. Una dintre noutăți este funcția de zoom: la o simplă apăsare de tastă puteți să vă admirați colonistul la dimensiunea ecranului.

În locul desenelor animate din *Settlers 3* au fost puse secvențe generate de calculator.



războinic maya



bătrânul satului

Și graficienii de la Funatics știu cum trebuie animate figurile pentru a ajunge direct la inima jucătorului. Vikingii și colegii acestora arată splendid, mai ales în acțiune, de exemplu când pescarul își aruncă cu elan cârligul. Cu cât mai mare este rezoluția setată (max. 1,280x1,024), cu atât se poate vedea mai mult din peisajul jocului. Pe lângă asta, harta poate fi ușor înclinată. Asemenea marelui concurent, și aici puteți vedea scenele la diferite trepte de zoom. Cu câtă dragoste sunt animate figurile din *Cultures* puteți constata și la vederea screensaver-ului exclusiv al PC Games, pe care îl găsiți pe CD-ROM.



așezare de eschimoși

## Circuitul economic



așezare de vikingi

Tipic *Settlers*: grânele fermei ajung la moară, aici se prelucrează în făină, care apoi va fi coaptă împreună cu apa necesară în brutărie, pentru a rezulta o pâine gustoasă. Comorile solului, ca zăcăminte de fier, cărbune și aur (pietre prețioase nu mai există), le extrageți cu ajutorul minelor. Zidarul nu mai cioplește cărămizii doar din pâcurile de stânci, ci și din minele de granit.

Oferta de mărfuri este mare: vânătorii își jupoaie urșii vânați, păstorii își tund oile, tăietorii de lemne și gaterile se ocupă de furnizarea lemnului necesar pentru construcții, arme și unelte. Ca în *Settlers 3* și *4*, bunurile produse și cele suplimentare se pot strânge temporar în depozite al căror conținut poate fi urmărit și din afară și din care poporul se poate aproviziona la nevoie.



sat de vikingi

## Meseriile

Fiecare muncitor are nevoie de uneltele corespunzătoare - o coasă pentru agricultor, o bardă pentru măcelar, o sucitoare pentru brutar. Minerii se hrănesc cu alimente speciale; unii cer pește, unora le place doar carnea, iar altora doar pâinea. Astfel, jucătorul va fi practic obligat să instaleze cât mai multe circuite economice.

Vikingii dvs. fac o adevărată carieră, deoarece în cele 30 de meserii se perfecționează de la ucenic până la meșter. Cine dorește de exemplu să devină constructor de unelte are nevoie mai întâi de diploma de maestru în tăiatul lemnului. Fiecare atelier de manufactură poate avea mai mulți angajați. Astfel, munca avansează mai repede. Morarul, de pildă, nu trebuie să ducă personal făina la brutar. Uneltele de lemn și de metal sporesc eficiența.



sat de indieni



atelier de arme



mină de granit

# Settlers 4

# Cultures

## Cum se face comerțul



poteci

Cu aliații puteți face schimb de produse: construiți o piață, o legați cu un alt popor și setați ce produse ați dori. Cărrile se fac automat; cine le asfaltează ajută deplasarea mai rapidă a coloniștilor. Bacul trece mărfuri și coloniști de pe o insulă pe alta. Pe lângă măgari, sunt prevăzute în orice caz și alte mijloace de transport, probabil trăsuri și căruțe.



depozit

În modul single player condițiile de schimb depind de harta respectivă. Cine dorește să cumpere corturi pe un teren extrem de sărăcăcios trebuie să ofere corespunzător mai mulți saci de cereale. În modul multiplayer stă la decizia jucătorilor, adică prețul se stabilește în funcție de cerere și ofertă (asemănător ca jocul lui Funatic Ctan).

## Cum se luptă

Armatele sunt compuse din mânători ai săbiei, arcași, lăncieri, cercetași și sploni. Dispuneți de cetăți și turnuri de apărare, în chip de construcții de protecție, care pot fi populate. Pentru a instrui soldații, aveți nevoie de aur. Instrumentele de luptă, cum ar fi catapultele, tunurile și praștile de piatră, sunt mai

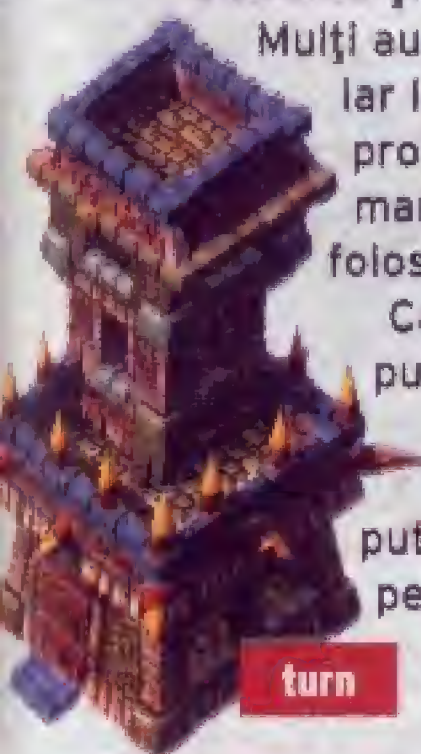


poporul întunecat

eficiente și mai ușor de controlat decât în *Settlers 3*.

Mulți au cerut-o deja pentru precursor, iar la *Settlers 4* vor fi probabil incluse: lupte pe mare. În acestea se pot folosi tunuri puternice.

Ca și până acum, puteți imbarca războinicii în corăbii și îi puteți transporta pe alte insule.



turn



cetate mare



vikingi contra vikingi

Vikingii dvs. se duc în luptă cu săbii, sulțe, arcuri și săgeți. Regula de fier: cu cât mai multă instruire și experiență de luptă, cu atât mai multă putere de luptă. La popoarele străine, acestora li se mai adaugă și unități speciale, ca războinicii cu topoare la Indieni. Însă lupte pe mare nu există. Luptele se dezbate exclusiv pe uscat. Tipic unui RTS, coloanele colorate deasupra capetelor vikingilor vă indică nivelul acestora de sănătate. Cu ajutorul turnulețelor vă puteți apăra satul de atacurile inamice.

## Magia & religia

Ca în a treia parte a seriei, preotul poate invoca vrăji, dacă ridicați sanctuare pentru a venera diferitele zeltăți și le aduceți sacrificii diverse.

În *Settlers 4*, mayașii fac tequila din cactuși, romanii tesclesc vin, iar vikingii produc un gustos vin de miere.



templu mayaș

cultivator de cactuși

Nu puteți trece nicidecum de sanctuare, căci vikingii cu pregătire avansată (fierar, brutar) nu au nevoie doar de mâncare și somn, ci își doresc și un loc unde să-și poată venera zeltățile cu mormăiturile lor.



templu de vikingi

# Settlers 4

# Cultures

## Controlul



Grație multimei de update-uri și patch-uri apărute destul de timpuriu, *Settlers 3* a primit numeroase funcții suplimentare, prin care privirea de ansamblu a hărții nu a devenit neapărat mai bună. Pe lângă acestea, procedurile precursorului au fost prea complicate pentru începători - "colonizarea unei insule". Controlul se va baza pe cel al părții a treia, dar simțitor simplificat: o fâșie de meniu pe partea stângă a ecranului va conține pe lângă harta de ansamblu și simboluri care se utilizează pentru construcția unei clădiri sau afișarea statisticilor. Un exemplu: când doriți să colonizați o insulă nouă, corabia se încarcă automat cu mărfurile și coloniștii necesari pentru aceasta.



În timp ce copiii și femeile își văd în mod individual de treburile cotidiene, bărbații vikingi pot fi selectați cu mouse-ul și pot executa diferite indicații. Un clic pe simbolul inelelor de logodnă, de exemplu, are ca efect căutarea unei neveste. Celelalte icoane dau porunci pentru somn, mâncat sau schimbarea slujbei. Un sistem bun de știri asigură că veți fi în permanentă bine informați: vikingii care vor să vă spună de exemplu că le cârâle stomacul se anunță prin afișarea unui registru pe care nu mai trebuie decât să dați un clic. Pentru fiecare colonist mai puteți cere detalii cum ar fi evoluția de pregătire sau dispoziția sa actuală.

## Modul multiplayer



Blue Byte extinde masiv domeniul online: Blue Byte Game Channel leagă fanii *Settlers* din lumea întreagă, administrează ligile Internet, se ocupă de clanuri, oferă hărți suplimentare și patch-uri pentru download și slujește ca spațiu al disputelor armate.

Diferitele poporașe de vikingi se ceartă pentru cele mai productive văi. Hărțile și condițiile sunt setabile. Funatics planifică un fel de mod deathmatch, în care jucătorii pot apela la o infrastructură deja existentă.

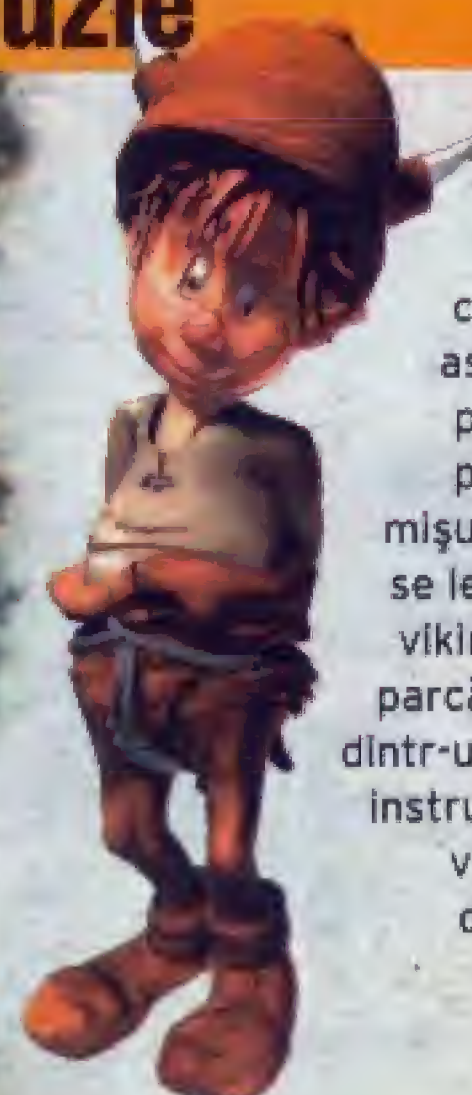


## Concluzie

Din sondajele Blue Byte se știe că fanii au fost foarte mulțumiți de partea a treia a lui *Settlers*. Doar elementul prea încărcat de luptă nu a avut o priză atât de bună la "coloniștii" înrăiți. De aceea, în viitor în *Settlers 3* se va



coloniza mai mult și se va lupta mai puțin. Și e bine așa, deoarece segmentul de RTS în Evul Mediu este mai mult decât dominat de *Age of Empires 2*. *Settlers 4* promite să devină cel mai frumos și mai echilibrat *Settler* al tuturor timpurilor. Termenul prevăzut de lansare: noiembrie 2000.



*Cultures* nu e cu nimic mai prejos față de concurentul său, și asta nu numai în ce privește grafica. În păduri și pe pășuni mișună animale, brazii se leagănă în vânt, iar vikingii sunt haloși de parcă tocmai ar fi ieșit dintr-un ou cu surprize. Preocuparea pentru urmași, instruirea măștrilor, menținerea bunei dispoziții a vikingilor, *Cultures* este probabil mai captivant decât *Settlers 4* și conține idei mai proaspete. Termenul prevăzut al lansării: august 2000.





**U**Games

Alone in the Dark



■ NU VĂ PIERDEȚI  
CAPUL

Dacă nu sunteți atenți, moartea vine pe la spate. Totuși, îndrăznim să afirmăm că scenaristul nu va lăsa să piară o doamnă atât de frumoasă.

# Moartea îi vine bine

Volition, creatorul shooter-ului de cavou, lucrează la înnoirea acestui RPG

■ PRODUCȚIE Volition ■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE Noiembrie 2000 ■ ALTELE Nu are opțiunea multiplayer

PE SCURT

**Acest Descent  
era un RPG?**

Nu chiar. Întâineai niște puțuri miniere, dar nu se putea zbura în ele cu aparate de zbor cu reacție.

**Dar Volition are desigur  
experiență în domeniul  
RPG...**

Aș.  
**Și atunci cum o să iasă  
ceva?**

Ce am putut vedea până  
acum pare promițător.  
Aveți răbdare!

**Noi imagini și noi informații  
referitoare la spectacolul RPG al  
anului următor. Online se poartă  
deja discuții înflăcărâte despre  
Summoner. Va fi comparabil cu  
Baldur's Gate? Va fi desăvârșit?**

**Ne încumetăm să facem o  
prezentare.**

**P**entru a simplifica lucrurile, am  
putea descrie *Summoner* ca un  
*Baldur's Gate 3D*. Sună mai degrabă



**BUMMM!** Efectele strălucitoare de pe screenshot-uri nu arată nici pe jumătate atât de bine ca pe monitor. Designerii atribuie fiecărei vrăji o scenă spectaculoasă proprie.

ca un compliment, dar e prea mult pentru acest program, chiar dacă superficial categorisirea i se potrivește. E adevărat că Volition încearcă din greu să atingă, pentru prima dată în genul RPG, gameplay-ul și intensitatea de joc a modelului *Baldur's Gate*. Dacă facem abstracție de acest lucru, *Summoner* stă singur pe propriile picioare.

Un exemplu: în loc să-și îndeplinească lumea fantastică a jocului într-un univers deja existent al seriei AD&D, designerii realizează unul propriu, inclusiv cu un catalog de reguli. Și pentru ca în acțiune să nu apară goluri, s-a angajat un scenarist profesionist, care-și dă frâu liber imaginației în ce privește povestirea. Cadrele istorice fictive au fost deja concepute, ca de altfel și trăsăturile de caracter, manierele și reflexele comportamentale ale unui răufăcător cu stil. Sunt realizate și orașele digitale, în care vecinii se calcă reciproc pe picioare. Aglomerația va intensifica atmosfera jocului, cum a fost cazul și în *Half-Life* sau *Dark Project 2*. Astfel, în unele localități se

**S.C. DARER ELECTRONICS S.R.L.**

Tel/fax: +40-59-341989,

094-556643,

094-899281



**PAGUBE LA ACOPERIȘ** Uneori omul s-ar bucura de spargerea vreunei conducte de apă. Se spune că lumina roșie este sănătoasă.

Întâlnesc până la 100 de oameni, în capitală sunt chiar 200 și cu toții sunt preocupați de problemele cotidiene, cu fotbalul sau cu târguiala.

În afara civilizației se ascunde însă aventura. Suprafața de străbătut sub cerul liber este imensă: veți cotrobăi prin cavouri, veți face curățenie prin temnițe aflate la mare adâncime sub sol sau veți ocupa palate imense, ale căror actuali proprietari le lipsește educația privind manierele.

În *Summoner* se întâlnesc în total mai mult de 40 tipuri de adversari. Să nu mai vorbim de mulții conducători ai diferitelor rase malefice, care mai întâi vor să vă tragă de urechi, pentru a vi le înfășura apoi în jurul picioarelor. Dar nu vă faceți griji. Ca mag, aveți opțiunea de a vă aduce creaturi de pe celălalt tărâm, pentru a sta alături de dvs.

Un lucru se poate constata deja de pe acum: în ce privește tehnica, *Summoner* e o lumină strălucitoare în întunericul genului. Texturile, animațiile, focurile de artificii magice ne lasă mască.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**40 de adversari vor să vă apuce de urechi, pentru a vă înfășura cu ele.**

**O viață clocotindă: 100 de oameni simulați într-un oraș**



**ĂSTA DA ADVERSAR!** Golemi sunt considerați drept cele mai lente, dar în același timp cele mai puternice creaturi ale lumii fantastice.

CD-ROM 40max, ATAPI IDE, (bulk pack)	\$ 37
CD-ROM 40max, ATAPI IDE, (gift box)	\$ 38
CD-ROM 50max, ATAPI IDE, (bulk pack)	\$ 42
CD-ROM 50max, ATAPI IDE, (gift box)	\$ 43
CD-Rewritable 6x/4x/32x, ATAPI IDE, (gift box)	\$ 170
CD-Rewritable 8x/4x/32x, ATAPI IDE, (gift box)	\$ 199
DVD-Player, 10x DVD, 40x CDROM	\$ 149
CD REC. MEDIA ,Recordable, 74min.	\$ 1,10
CD REC. MEDIA ,Recordable, 74min.	\$ 1,20
CD REW MEDIA ,Rewritable, 4x, 74min	\$ 2,00

Monitor	
Acer 54eL, 15" MPRT, 120Hz, 54kHz, 65MHz, dig. Ctrl	\$ 139
Acer 58c, 15" MPRT, 120Hz, 70KHz, 80MHz, Mini-Neck	\$ 140
Acer 58c, 15" MPRT, 120Hz, 70KHz, 80MHz, OSD, Mini-Neck	\$ 172
Acer 67xc, 15" MPRT, 120Hz, 72KHz, 110MHz, OSD	\$ 210
Acer 70x, 17" TCO 99, 120Hz, 72KHz, 110MHz	\$ 222
Acer 77xc, 17" MPRT, 120Hz, 72KHz, 110MHz, OSD, 0.27mm	\$ 220
Acer 77xc, 17" TCO99, 120Hz, 72KHz, 110MHz, OSD, 0.27mm	\$ 224
Acer 78c, 17" TCO95, 120Hz, 86KHz, 105MHz, OSD, 0.26mm	\$ 269
Acer 79g, 17" TCO95, 160Hz, 95KHz, 160MHz, Diam.CRT.0.25mm	\$ 329
Acer 99sl, 19" TCO99, 160Hz, 95KHz, 160MHz, OSD, 0.26mm	\$ 398
Acer 211c, 21" TCO95, 180Hz, 107KHz, 160MHz, OSD, 0.26mm	\$ 799
LCD F51e, Acer Brand 15.1" -TFT, 1024x768@85Hz	\$ 959
LCD FP855, Acer Brand 16.1" -TFT, 1280x1024@85Hz, 0.281mm	\$ 2.999

Proector:	Acer 7763P, 800x600, 800Lum. SVGA, SXGA, PalmPro	\$ 3.121
	Acer 7753C, 800x600, 900Lum. SVGA, XGA, VGA	\$ 3.468
	Acer 7755C, 1024x768, 800Lum. SXGA, XGA, SVGA	\$ 4.277

Teastaturi:	Acer, Accufeel 52TW (OEM) Rubber, PS2, US-Layout	\$ 4,90
	Acer, Accufeel 52TW (Acer) Rubber, Win'95, AT/XT, US-Layout	\$ 5,85

Scanner 340P, 300dpi, 48bit, 1 pass, Parallel	\$ 53
Scanner 340U, 300dpi, 48bit, 1 pass, USB	\$ 54
Scanner 640P, 600dpi, 48bit, 1 pass, Parallel	\$ 63
Scanner 640 U, 600dpi, 48bit, 1 pass, USB	\$ 69
Scanner 640 S, 600dpi, 48bit, 1 pass, SCSI	\$ 88
Scanner 640 BU, 600dpi, 48bit, 1 pass, USB, 3 buttons, 6 funct.	\$ 86
Scanner 640 U, 600dpi, 48bit, 1 pass, USB, TPO	\$ 113
Scanner 640 S, 600dpi, 48bit, USB, 3 buttons, 6 funct., TPO	\$ 123
Scanner 670 ST, 600dpi, 36bit, 1 pass, SCSI, TPO	\$ 136
Scanner 1000 UT, 1200 dpi scanner, 48bit, USB, TPO	\$ 187
Scanner Acer Premio ST, Professional Scanner, 1200dpi, 36bit, 1 pass, SCSI, TPO	\$ 796
Scanner Acer ScanWit 2720S, Film Scanner, 2700x2700dpi, 36 bit, SCSI with accesories	\$ 290
Photo Printer 300P, AcerFoto Prisa 300P / for PAPER supplies-pls call	\$ 142

Prețurile nu conțin TVA de 19% și cheltuielile de expediție.  
Pentru județul Bihor, transportul este gratuit.  
Garanția pentru monitoare este de 3 ani, restul componentelor beneficiază de garanție de 1 an.

Informații și comenzi : Aleșd - +40/59/341989,  
Oradea - 094/556643, [darer@rdsor.ro](mailto:darer@rdsor.ro)

# Vânătorii sufletelor pierdute

O concurență acerbă pentru Diablo 2. Soulbringer este o călătorie fantastică în tărâmul întunericului

■ PRODUCĂTOR Gremlin Interactive ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Mai 2000 ■ ALTELE Un măcel sumbru de monștri, cu cameră rotibilă

## PE SCURT

**Un nou potențial rival al lui Diablo? Nu au apărut destule în ultima vreme?**

Ba da, însă în timp ce *Revenant* și *Darkstone* au căzut în dizgrația fanilor, iar *Nox* nu s-a dovedit așteptatul schimb pentru *Diablo*, *Soulbringer* are într-adevăr materia necesară pentru a detrona prințul cavernelor.

**Ce are Soulbringer și nu are Diablo-ul lui Blizzard?**

*Soulbringer* nu numai că prezintă o povestire de bază cu adevărat epică, dar cele 60 de hărți, numeroasele formule magice și peste 60 de personaje oferă mult jucătorului exersat de RPG.



■ PURTĂTOR DE RASĂ ȘI SLUJITOR AL DIAVOLULUI. Călugării nu tocmai prietenoși utilizează în luptă doar magia neagră.

**Diablo 2 poate să se aștepte la o concurență puternică. Soulbringer ar putea detrona această referință a genului.**

Un sat în care domnește în permanență întunericul. Un grup de zeltăți malefice, care terorizează o lume întreagă. Oamenii ale căror suflete au fost furate. Și un erou care, în căutarea aparținătorului său dispărut, se trezește neobservat în cea mai mare aventură a vieții sale. Aceasta e materia care compune lumea întunecată a lui *Soulbringer*. Un RPG neobișnuit pentru amatorii epopeilor fantastice sumbre.

La prima vedere, *Soulbringer* e un RPG tipic, în tradiția *Diablo*. Trebuie să treceți prin diferite peisaje, pivnițe și labirinturi. Măcelăriți cele mai diferite tipuri de monștri și încasați aur și puncte de experiență, cu care sporiiți atributele personale ale eroului dvs. Însă foarte repede veți constata că *Soulbringer* poate fi mai complex și chiar mai gothic decât referința genului de la Blizzard.

Povestea începe când eroul fără de nume pășește în necunoscuta țară Madrigal, fără a bănuși nimic. A venit aici de fapt doar pentru a-și căuta unchiul dispărut cu ceva timp în urmă, însă foarte curând e introdus în întunecata poveste a lumii de dincolo. De mai multe secole, șase zeltăți, așa-numiții revenanți, domnesc țara în care le răpesc locuitorilor sufletele. A mai existat cândva un erou pornit să omoare demonii, dar acest plan a eșuat lamentabil. A sosit rândul dvs. să pășiți pe urmele eroului și să eliberați Madrigalul de

atotputernicii săi călăi.

Lumea lui *Soulbringer* e uriașă. În cursul celor cinci capitole veți vizita peste 100 de localități, veți conversa cu peste 60 de personaje unice și vă veți lupta cu peste 450 de potențiali adversari. Nenumăratele misiuni secundare vă vor abate constant de la scopul principal - distrugerea celor șase ființe nemuritoare. Pentru a putea supraviețui într-o lume atât de complexă, pe lângă armele convenționale (săbii, topoare, săgeți, arcuri) vă stau la dispoziție și peste 60 de formule magice, care vor fi învățate și administrate într-o manieră interesantă. Armele magice sunt depozitate în așa-numitul seculorum. Acest element supranatural reflectă echilibrul intern al eroului în raport cu elementele foc, apă, pământ, aer și suflet. Fiecare formulă magică dobândită corespunde unui element. Dacă eroul dvs. utilizează o vrajă, obiectul corespunzător din seculorum devine mai mare, micșorându-le pe celelalte. Dacă



PUTERE ȘI MAGIE Unele formule magice declanșează efecte de lumină foarte originale. Din păcate, peisajele par încă destul de sărăcăcioase.





**ELEMENTAR** În secolorum se administrează diferitele formule magice ale eroului.



**CUNOȘTINȚE DE CRĂȘMĂ** Dialogurile se poartă prin ferestre cu text, ce se afișează în imagine.

diferitele puteri se dezechilibrează prea mult, unele vrăji nu mai pot fi executate. De aceea trebuie să vă decideți deja de la începutul jocului ce mod de abordare veți adopta. Vă mențineți puterile echilibrate și dominați toate formulele magice? Sau vă specializați mai degrabă pe una sau două capacități speciale?

Și la disciplinele mai convenționale aveți posibilități interesante. Pentru prima oară într-un RPG este posibil să constituiți combo-uri, combinații ale diferitelor lovituri cu mâna și cu piciorul, care singure poate nu ar fi atât de eficiente. Utilizând însă combo-uri, nu-i lăsați prea mult timp adversarului pentru a se apăra, fapt foarte util mai ales în luptele cu mai mulți oponenti.

În ce privește grafica, *Soulbringer* este momentan un cuțit cu două tăișuri. Engine-ul propriu îi conferă mediului o optică 3D întunecată. Unele



**ȘEDINȚĂ DE CRIZĂ** Care o fi oare tema acestei discuții? Probabil este vorba de frizuri țicnite.



**LINIȘTEA DINAINTEA FURTUNII** Pe deal se pregătește o hecatombă. În asemenea situații, mai bine vă retrageți și vă susțineți aliații cu diferite formule magice.

texturi și figuri de joc par însă foarte grosolane și pline de pixeli. Și camera ajustabilă a creat probleme în unele porțiuni. În confruntările încinse ocazional se schimbă perspectiva sau personajul dispărea în învălmășeala luptei. Designerii de la Infogrames au lucrat asiduu la înlăturarea greșelilor de acest gen. În lunile următoare se va

vedea dacă *Soulbringer*, întunecata epopee fantastică, se menține în cursa pentru cucerirea publicului, în competiția cu atotputernicul *Diablo*.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Pentru prima dată veți putea realiza combo-uri pentru lupte. Această funcție se găsea până la ora actuală doar la jocurile de luptă.**



**DESCHIDERE DE ORIZONT** Engine-ul lui *Soulbringer* este destul de eficient. S-a renunțat la ceață sau alte mijloace sintetice de limitare a vederii.

# Atac fulgerător

Salutări din Moscova. Încă înainte de expoziția de jocuri E3 studiourile Westwood ne uimesc cu C&C Red Alert 2. Sunt motive destule pentru ca redactorul-șef Florian Stanși să zboare la San Francisco pentru a vă livra primele imagini și informații interne despre grafică, control și story.

## Pe scurt

### Unitățile de luptă sunt standard?

Nici pe departe. Sovieticii antrenează de exemplu forțe paranormale, cu care controlează calmarii uriași. Pe lângă asta, puteți dota vaci nevinovate cu bombe și le trimiteți apoi în tabăra adversarului.

### Chiar așa arată jocul?

Nu tocmai. E puțin probabil să vedeți atâtea efecte și unități în același timp pe parcursul său. Însă exploziile, flăcările și focurile armelor se apropie mai mult de jocul propriu-zis decât în cazul lui Tiberian Sun.

## ■ THUNDER IN PARADISE

În campania sovietică, rușii atacă coasta romantică a Floridei. Baza aliaților este distrusă repede.

**S**tiu ce ai făcut astă-vară: screenshot-uri împodobite pentru deschiderea apetitului, funcții anunțate cu mare vâlvă, care apoi nu au mai fost incluse în joc, cum a fost alternanța zi - noapte, o viteză de rulare a jocului dezamăgitoare în modul multiplayer, iar peste toate acestea și o politică de superprețuri (45\$), *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* a lăsat cicatrici adânci în imaginea seriei RTS. Cu *Red Alert 2* (*Command & Conquer 4*) totul va fi mai bine și înaintea de toate mai rapid. Un tempo mai rapid, mai multe palptății, mai multă acțiune, pe scurt *Red Alert 2* este ca o tură cu montaigne russe-ul, fără a renunța la profunzimea tactică și strategice.

În mod surprinzător, contrar lui *WarCraft 3* de la Blizzard, Westwood Studios nu trec la o grafică 3D veritabilă, ci folosesc codul *Tiberian Sun* ca fundament tehnic. Scenariul și povestirea sunt clar concepute ca o continuare a lui *Red Alert*, înscenând un război mondial fictiv dintre SUA și Uniunea Sovietică, fără participarea Germaniei. După victoria asupra lui Stalin, Statele Unite se cred invincibile și subestimează pericolul pe care îl reprezintă generalul rus Romanov. Conducerea Americii observă însă acest lucru abia după eșecul sistemelor de avertizare. O convorbire cu conducerea Moscovei aduce răspunsul elocvent: Rusia declară război Americii. Însă rachetele nucleare armate în grabă renunță să părăsească silozurile. Între timp, trupele sovietice debarcă deja pe coasta americană și se orientează spre Washington. În urma lor rămâne prăpăd: luptele se duc în New York, Chicago, Florida, Pearl Harbour și Ohio. Planul lui Romanov este următorul: SUA nu va fi distrusă, ci cucerită, pentru a putea exploata resursele solului. Campania americanilor se desfășoară în cea mai mare parte în Europa și Africa, printre altele, în Germania, Franța, Siberia, Egipt și în cele din urmă în Moscova. Schimbul palpitant de focuri este îmbogățit cu aluzii referitoare la diferite evenimente istorice și



**ORĂȘ, PĂMÂNT, FLUVIU** În campania aliaților trebuie să avansați până în înghețata Siberie, pentru a învinge sovieticii. *Red Alert 2* se bazează pe un amestec iscusit de unități de uscat, marine și aeriene.

persoane. Impresionantele scene generate de calculator leagă misiunile între ele și conferă jocului o atmosferă unică. Pelișaje demne de văzut și orașe aparent reale asigură autenticitatea. În New York se găsește, bineînțeles, o Statuie a Libertății, în Paris un Turn Eiffel cu o spiră Tesla.

Centralele energetice, fabricile de arme, cazarmele, rafinăriile, infanteriștii, blindatele, turnurile de flăcări, elicopterele de luptă, bombardierele, transportoarele de trupe, Inginerii, câinii de pază, spionii, lansatoarele de rachete, MIG-urile, elicopterele de transport, generatoarele de umbră, amplasatoarele de mine - toate aceste componente de bază ale lumii lui *Red Alert* s-au schimbat foarte puțin. Submarinele și crucișătoarele înregistrează și ele un furios comeback. Marina este completată cu delfini de luptă și caractere uriașe. Fără nici o glumă. Dacă tot am ajuns la capitolul unități ciudate

de luptă: super-eroul rus dotează vacile cu bombe, care vor fi purtate astfel în interiorul bazelor americane. Armele secrete ale rușilor le constituie soldații dirijați prin telekinezie, controlul gândului, și așa-numita tehnologie a cortinei de fier, pe care o cunoașteți deja din *Red Alert*, blindând unități individuale, și care e mult îmbunătățită. Americanii contracarează cu cronotehnologia, potrivit căreia își pot teleporta unitățile oriunde în lungul și în latul hărții.

"Pentru regină și pentru patrie" sau "Vino omule de tinichea și dansează!" - producătorii vor să reînvie umorul tipic al lui *Red Alert*, a cărui lipsă a fost regretată atât de dureros în *Tiberian Sun*. Ca atare, participă din nou favoriții absoluți ai publicului, ca spionul și Tanya. Mercenarii poate să înoate chiar și prin fluvii și lacuri și detonează vapoare și ciădiri. Unele unități pot fi folosite în mod universal, în funcție

**Super-eroul rus dotează vacile cu bombe, care sunt duse apoi în tabăra americană.**



**DESTUL DE GROSOLAN** *Red Alert 1* a fost o lucrare de căpătâi, acum pare însă învechit.



**ZĂMBEȘTE ȘI SOARELE** *Tiberian Sun* a utilizat pentru prima oară unități Voxel și teren 3D.



**POTOPUL ROȘU** *C&C 4* se bazează pe grafică ușor îmbunătățită a lui *Tiberian Sun*.

# Cum se joacă C&C: Red Alert?

Chiar dacă principiul de joc ne amintește puternic de precursorul direct, Red Alert, și de C&C: Tiberian Sun, publicat cu câteva luni în urmă, există unele modificări importante. Am analizat pentru dvs. noile unități și capacitățile acestora.



- 1 Senzor-PSI**  
Cu această clădire controlați animalele sovieticilor, cum ar fi caracatițele urlașe sau delfinii de luptă, care pot fi dotați cu detonatoare.
- 2 Cortina de fier**  
O invenție incredibil de puternică, dar și o centrifugă de energie. Cortina de fier face invulnerabilă unitatea selectată.
- 3 Curtea de construcție**  
Aici vă ridicați clădirile. Asemenea multor altor uzine de construcție, și acesta poate trece în modul broască țestoasă, pentru a putea rezista mai bine atacurilor.
- 4 Baricadele**  
Apărați-vă baza cu aceste blocade blindate. Astfel puteți ține mai bine piept atacurilor trupelor terestre. Însă pentru acestea trebuie să utilizați minereuri valoroase. Încă nu este clar dacă unitățile adversare vor trage sau nu asupra acestora.

- 5 Spira Tesla**  
Aceasta aruncă cu fulgere periculoase. Raza relativ mică de acțiune poate fi extinsă, dacă determinați mai mulți soldați Tesla, apăsând repetat mouse-ul pe aceștia, să tragă în spirală. În acest fel spira se încarcă și prăjește unitățile chiar și de la distanțe mai mari.
- 6 Culburi de MG**  
Ca în Red Alert, puteți posta aceste cuiburi în apropierea adversarului. Rezistă mai mult decât soldații normali, însă nu se pot deplasa.
- 7 Câini de pază**  
Întocmai ca în prima parte, cel mai bun prieten al omului descoperă spionii și atacă soldații care se apropie.
- 8 Delfinii**  
Prin control telekinezic, prietenoasele mamifere devin transportori periculoși de mine, care sunt utilizate împotriva unităților marine.

- 9 Butoale de țitel**  
În loc să trageți neconținut asupra unei clădiri pentru a o nimici, ajunge un glonț într-unul dintre butoalele de țitel din apropiere, care distrug totul din jur, cu o explozie puternică.
- 10 Navele purtătoare de avioane**  
Una din cel mai bune, dar în același timp cea mai lentă armă a aliaților. Acestea transportă mai multe bombardiere până la baza adversarului, care sunt apoi bombardate din aer.
- 11 Soldați Tesla (Electrobots)**  
Spirele Tesla mobile sunt utilizate doar de sovietici. Fulgerele acestora de energie dispun însă doar de o rază redusă de acțiune.
- 12 Zeppelinuri**  
Aceste bombardiere aparent demodate sunt devastatoare, dar pot fi eliminate ușor de o apărare antiaeriană eficientă, atâta timp cât deține destulă energie electrică. Ambele părți au vehicule aeriene.

de scopul misiunii. Spionul, de exemplu, poate sabota centrale energetice, fura credite din rafinăria de minereuri și procura tehnologii din centrul tehnologic al adversarului. Acestea pot fi combinate cu propriile invenții, rezultând astfel unități complet noi.

Și pentru ca să corespundă comparația cu montaigne russe-ul amintit la început, vă puteți bucura de unele modificări cu ajutorul cărora se întoarce un joc crezut deja pierdut. De această dată, există sisteme de armament care îi conferă unuia din adversari avantaje extreme pe uscat, pe mare sau în aer. În timp ce rachetele atomice cauzau în Red Alert 1 doar pagube relativ minore, în partea a doua se șterg fâșii întregi din peisaj, dacă cel afectat nu reușește să împiedice în timp util procesul de lansare. Înaintea lansării se dau nenumărate avertismente, iar teama lasă pe fruntea adversarului broboane mari de sudoare.

Designerii jocului vor ca pe lângă acestea să întreprindă ceva și împotriva cunoscutelor dezechilibre din partidele de joc, întâlnite prea frecvent în RTS-urile de până acum,

**Spionul poate sabota centrale energetice, poate fura credite din rafinăria de zăcăminte și poate procura tehnologii din centrul de tehnologie al adversarului.**

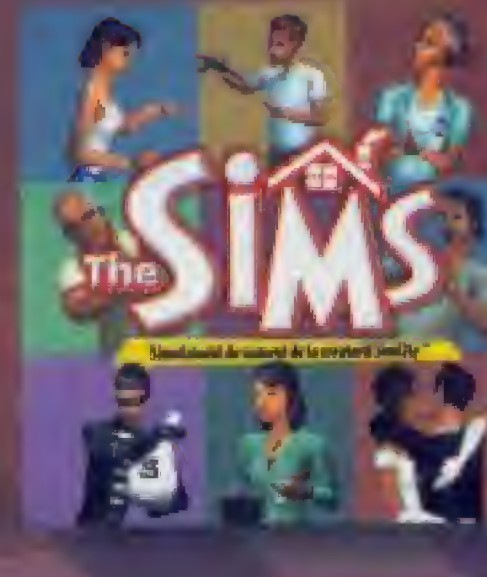


**TOT CE E BUN VINE DE SUS** Dacă flota aeriană rusă se află la porțile New York-ului, americanii sunt panicați. Misiunile sunt îmbogățite cu simboluri ca Statuia Libertății.

ne spune tocmai Westwood, inventatorul Tankrush-ului. Poate cea mai importantă înnoire: pentru *Red Alert 2* controlul va fi reconfigurat în locuri hotărâtoare. Panoul de simboluri C&C va fi eliminat, pentru a spori

suprafața de joc vizibilă. În locul acestuia pur și simplu se acționează cu un clic pe clădirile corespunzătoare, pentru a produce de pildă unități sau pentru a face descoperiri tehnologice. Cine nu vrea să utilizeze

## Nu rata localizările din România!



19-25\$

Intotdeauna ti-ai dorit să poti cunoaste tainele jocurilor. Acum se poate. Toate aceste jocuri contin manuale în limba română. Vei afla astfel, shortcut-uri, moduri de abordare, strategii, ponturi care te vor ajuta să joci mai bine, să fi mai bun.

**magazinul tău de calculatoare**

Supermagazin (începând cu 1 iulie 2000): Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București  
Magazine: Bd. Elisabeta nr 25, București  
Pasajul Pietonal Lipscani, București  
tel./fax: 01-345.55 05/06/07  
e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

**best**  
computers



ELECTRONIC ARTS™

## Binele împotriva răului

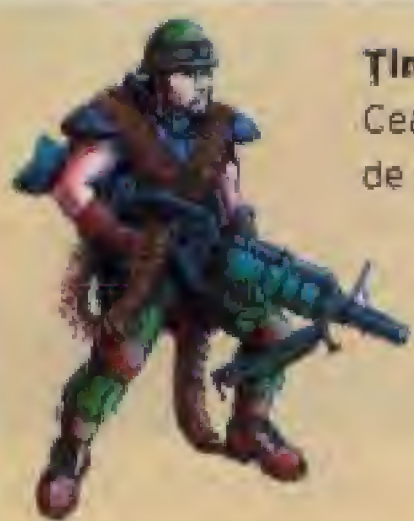
Westwood adoră clișeele: sovieticii utilizează puteri paranormale, față de care aliații par niște copii moderne ale lui John Wayne.



Alliați

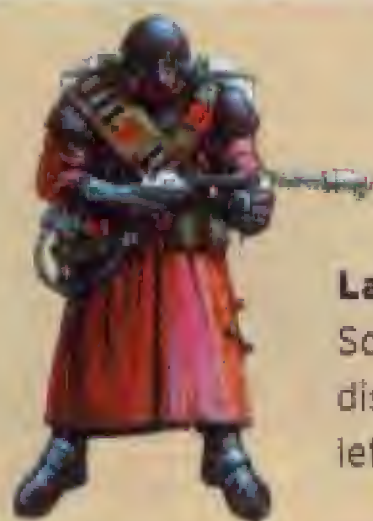


Sovietici



Țintaș MG

Cea mai mică unitate de luptă cu mitralieră



Lansator de flăcări

Soldatul cu acțiune distrugătoare este ieftin de produs



Blindat ușor

Se produce repede, însă are o forță de lovire foarte slabă.



Blindat Tesla

Trage cu fulgere puternice, însă se deplasează foarte lent.

Purtător de avioane

Poate transporta mai multe bombardiere la adversar.



Elicopter de transport

Poate transporta câte o unitate la adversar.

Tanya

Frumoasă, sexy, periculoasă, făcând din nou ravagii în rândurile inamice.



Crazy Ivan

Urmasul lui Volkov poate înzestra vracii cu bombe.



Exploatarea minerelelor

O dată armat, acest colector se poate apăra.



Exploatarea minerelelor

Și sovieticii au colectoare dotate cu apărare proprie.



Cronosferă

Teleportează unitățile la orice punct al hărții.



Cortina de fier

Cu ajutorul acestuia, o unitate devine pentru scurt timp invulnerabilă.



TOUR DE FRANCE Sovieticii invadează SUA, iar aliații avansează prin Europa până la Moscova.

**Alte noutăți: un mod de planificare cu care se pot sincroniza și temporiza ușor atacurile.**

shortkey-uri la tastatură, poate apela și la simbolurile clasice pentru comenzile mai complicate. O altă noutate: un mod de planificare cu ajutorul căruia se pot realiza foarte simplu atacuri sincronizate și temporizate. Aceasta va fi interesant mai ales pentru modul multiplayer: Westwood Online va avea din nou rolul de centru de întâlnire pentru C&C conectați la rețea. Atât pentru Internet, cât și pentru rețea producătorului meșteștește la moduri multiplayer trăsnete, pentru a recâștiga terenul pierdut față de StarCraft și Age of Empires 2.

Tiberian Sun ne-a arătat că doar din niște imagini nu se poate încă determina data de apariție a unui joc. Nu putem conta pe Red Alert 2 până la începutul lui 2001. Mai doriți și alte detalii și imagini? În numerele următoare, PC Games vine cu și mai multe informații de culise pentru fanii C&C.

Florian Stangl / Petra Maueröder  
t.ă. Andrei Ritock-Schotsch



ÎNCARCĂ-MĂ! Dacă trag mai mulți electroboți asupra unei spire Tesla, raza de acțiune a acestuia, în mod normal redusă, crește considerabil.

# Lupta elementelor

În primul joc RTS al lui Shiny veți arunca ofranda drept haleală zeilor

■ PRODUCĂTOR Shiny ■ DISTRIBUȚIE Virgin Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. III/2000 ■ ALTELE RTS în 3D cu elemente RPG și de acțiune

## PE SCURT

**Din nou zeli? S-o fi specializat Shiny mai nou pe teme religioase?**

Așa se pare. În orice caz, designerii au comparat deja MDK cu o "experiență religioasă", iar după ce creștinătatea a fost atinsă cu umor de îngerul Bob din *Messiah*, acum vin la rând zeli naturii.

**De ce amintesc aceste screenshot-uri?**

Cititorii bine informați au auzit cu siguranță de *Giants*, care sperăm că va apărea încă în acest an. Jocul prezintă similități cu *Sacrifice* nu numai în ce privește conținutul, ci a adoptat și din punct de vedere optic un stil asemănător.



**ATAC FRONTAL** Nu e greu de ghicit cine va ieși învingător din acest duel inegal.

**Designerii care lucrează pentru Dave Perry și pentru firma sa, Shiny, par a deveni deja specialiști în idei de jocuri trăsnete. După MDK și Messiah, ei lucrează momentan la terminarea lui Sacrifice, un joc RTS în care vă veți măsura puterile într-o luptă pe viață și pe moarte cu zeli naturii și domnitorii obscuri.**

**D**eja de pe acum e clar că la *Sacrifice* vom avea cu totul altceva decât un RTS tipic: veți intra în rolul unui vrăjitor, într-o uriașă lume fantastică, alcătuită din cinci

insule plutitoare. Asupra fiecăreia dintre acestea domnește un alt zeu, a cărui personalitate determină aspectul regatului său. Astfel, insula lui Pyro, zeul focului, este un infern de flăcări, presărat cu vulcani și lacuri de lavă. Zeița vieții, Persephone, domnește în schimb asupra unor peisaje luminoase și pline de culori vii. La începutul jocului vă decideți a cărei zeități doriți să-i slujiți, luptând prin urmare împotriva adeptilor celorlalte religii. Ca un magician puternic, acționați mai degrabă din umbră și vă

comandați oștirile (asemănător cu *Populous 3*) de la o distanță sigură. Aveți însă oricând posibilitatea de a prelua controlul unuia dintre supușii dvs. și urmări evenimentele din perspectiva proprie. O interfață logică și ușor de manipulat vă ajută să vă concentrați în totalitate asupra evenimentelor de pe ecran. Deosebit de interesant: meniul de control are capacitatea de învăț și reține unele acțiuni ale jucătorului, pentru a le oferi automat mai târziu, selectate ca opțiuni de acțiune. În mod evident, Shiny investește foarte mult pentru a face *Sacrifice* atractiv atât pentru strategii, cât și pentru fanii acțiunii. Episoadele îndelungate de construcție și exploatarea resurselor sunt reduse la minimum, în locul lor găsindu-se în orice moment o acțiune de efect.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**PRIVIRE DE ANSAMBLU** Imaginile multiple vă dau posibilitatea urmării evenimentelor în locuri diferite.



**ALPINIȘTI** Unul din monștrii urcă cu pași urlași pe colină. Mai ales în perspectiva proprie se evidențiază cât de importantă este utilizarea iscusită a diferențelor de nivel. Adversarii s-ar putea ascunde oriunde.



**MINGI DE FOC** Ca magician, dispuneți de o serie de formule magice distrugătoare.

# Lumea întreagă a fotbalului

De la etajul șefilor până la gazon. În Anstoss Action schimbați costumul cu tricoul de fotbalist

■ PRODUCĂTOR Ascaron ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. III/2000 ■ ALTELE Poate fi combinat cu partea de management a lui Anstoss 3

## PE SCURT

**Ce echipe și campionate va oferi Anstoss Action?**

Veți putea participa la campionate internaționale, însă din păcate, lipsind foarte multe licențe, majoritatea echipelor și a competițiilor vor purta nume fictive.

**Care aspect va fi mai important, managementul sau jocul pe gazon?**

Anstoss Action accentuează deja componenta sportivă. În combinație cu Anstoss 3, ambele aspecte au

**Simulator economic și de fotbal în același timp. Anstoss Action leagă pentru prima dată job-ul stresant al unui manager de fotbal cu o reprezentare realistă a evenimentelor de pe terenul de joc.**

Până la ora actuală, nu a fost greu să paruncăm o privire de ansamblu asupra lumii jocurilor de fotbal: adepții sportului având înclinații spre simulatoarele economice se bucură de programe de management ca *Anstoss 3* sau *Kicker Football Manager*. Cine vrea să dirijeze personal starurile fotbalistice pe teren apelează la jocuri pure de sport, cum e *FIFA 2000*. Cu *Anstoss Action* prietenii sportului vor fi confrunțați cu un produs ce îndrăznește să unească cele două extreme. Producătorii de la Ascaron utilizează tehnica 3D cunoscută din secvențele intermediare, procesate în timp real, ale lui *Anstoss 3*. Însă de această dată vă veți implica și dvs. în evenimentele de pe gazon. Scopul programatorilor este ambițios: în ce privește realismul și gameplay-ul, se orientează după premiul clasei, *FIFA 2000*, încercând chiar întrecerea performanțelor acestui produs de la EA. Mulțumită unui AI sofisticat și a unui control intuitiv, la *Anstoss Action* va fi de exemplu mult mai greu să păcăliți programul cu manevre standard bine perfecționate și memorate. Kick and rush-ul nerealist care se regăsea de atâtea ori în jocurile sportive de până acum ține să aparțină trecutului.

De fapt, veți putea alege între două moduri diferite de joc: modul de acțiune este conceput pentru un joc rapid, ocazional, în timp ce fanaticii realismului își fac de cap în modul de



**GHINION** Jucătorii care se implică prea tare vor avea de-a face cu arbitrul. Cine dorește să faulteze neperturbat trebuie să decupleze arbitrul din opțiuni.

simulator.

Cacteristica interesantă a lui *Anstoss Action* este în primul rând compatibilitatea 100% cu *Anstoss 3*. Posesorii ambelor programe pot prelua job-ul managerului și în același timp să gonească pe gazon, la jocurile de la sfârșitul săptămânii. Comportamentul jucătorilor controlați de calculator va fi influențat semnificativ de valorile capacităților acestora din partea de management. Un jucător agresiv, de exemplu, va abuza mai degrabă de metode incorecte față de un sportiv

mai liniștit, care își abordează adversarul cu dribling. Pentru varietatea de pe teren vor fi introduse diferite manevre speciale, pe care producătorii le-au copiat de la cunoscute personalități fotbalistice. Astfel de ași din lada cu trucuri vor trebui folosiți însă cu economie, deoarece programul monitorizează condiția și prospețimea fiecărui jucător. Cine abuzează prea mult de aceste manevre nu are șanse să reziste 90 de minute.

Sascha Gliss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Ge este mai bun din două lumi: Anstoss Action se adresează în mod egal artiștilor mingii și finanțelor.**

TuS Meppen, Deutschland **Mannschaftsaufstellung**

Name	Pos	NP	Fähigk.	Km	St	To	Ma	IS	Alte	Fällt aus
Meinders, Michael	TW		1	5	18	500	6.19	23		
Bramley, Simon	TW		21	4	20	100	5.92	24		
van den Drak, S	L	DM	5	8	20	200	7.48	24		
Balch, Hella	L		23	2	20	100	3.50	20		
Ferholt, Eckhard	IV	AV	4	8	17	700	7.50	32		
Sibers, Bernd	IV	L	6	5	19	500	6.31	18		
Franke, J. M.	IV	AV	15	3	19	100	4.29	22		
Fellen, Torsten	DM	RV, RM	8	5	20	500	5.89	23		
Bladi, Ferry	DM		18	2	19	500	3.28	20		

**TuS Meppen**  
T: 8.1 0.0 M: 28.4 0.0  
A: 21.2 0.0 S: 20.1 0.0  
DF: 19.1 - Ges: 76.0 0.0

**PLANIFICAREA ESTE TOTUL** Pe acest ecran modificați tactica și jucătorii echipei dvs. în timpul jocului.



**TRAIECTORIE ELIPTICĂ** Loviturile libere pot fi răsucite în funcție de capacitățile jucătorului sau pot fi lobate peste capetele apărătorilor din echipa adversă.



# Renăscut din izvorul vieții

Abia după 12 ani de la lansarea părții întâi, spectacolul RPG Pool of Radiance se apropie de presă

■ PRODUCĂTOR SSI ■ DISTRIBUȚIE Mattel Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Noiembrie 2000 ■ ALTELE Un RPG complex în stil Baldur's Gate

## PE SCURT

**Cum s-ar putea traduce numele jocului?**

Căutând prin dicționare, am găsit variante ca Piscina Iluminată sau Izvorul magic.

**Firma SSI nu produce de fapt jocuri de strategie?**

Corect, dar nu exclusiv. În contul producătorilor se înscriu jocuri mult discutate, ca seria Panzer General.

**Faptul că producătorul cu statut de cult SSI re apare în circuitul RPG tocmai cu *Pool of Radiance 2* nu poate fi o pură întâmplare. Originalul a asigurat cândva succesul mondial al firmei. Trăim acum epoca renașterii acestor vremuri bune.**

De la evenimentele din povestea originală au trecut decenii. Părea deja că pacea s-a instalat pentru eternitate în această regiune. Dar de-acum încolo totul va fi altfel: răul a încins iarăși, în mod bizar, izvorul magic de sub orașelul portuar New Phlan, iar de atunci oricine se apropie de acest loc umed se transformă de îndată într-un zombie. În postură de cercetaș, veți avea misiunea de a ajunge la originea acestei epidemii, pentru a pulveriza puțin cu substanțe dezinfectante.

Echipa de eroi poate fi extinsă de la început până la șase parteneri. Dacă alegeți mai puțin, grupului i se alătură pe parcursul jocului camarazi controlați de computer. Și pe aceștia îi veți putea controla, însă nu veți putea avea influență asupra valorilor de caracter inițiale ale lor.

Lumea jocului este împărțită în 14 areale întinse, care se extind și pe verticală, prin turnuri cu mai multe nivele, respectiv cu peșteri. Agreabil pentru bătauși: anumite labirinte sunt reclădite de fiecare dată altfel.

Asemănător cu *Diablo 2*, acestea pot fi folosite ca săli de antrenament. Însă contrar produsului planificat sau față de *Ultima 9*, *Pool of Radiance 2* va fi un RPG în format extra large, cu mai bine de 100 de ore durată de joc, setări de caracter până la 16 nivele și cele mai noi reguli ale modelului de



**SUPĂ DE ZMEI** Mișcările tuturor figurilor au fost procesate în multe faze intermediare. Zmeii, oamenii, în fine, totul se mișcă foarte grațios.

hârtie AD&D, tot ceea ce un profesionist adevărat poate numai să spere.

Impresionată este totuși manipulară simplă al programului: printr-un clic de mouse se inițiază meniul de acțiune pentru fiecare personaj de pe ecran, iar câteva secunde mai târziu dispăre din nou. Mai simplu nu se poate. Și secționarea în două a acțiunii jocului ușurează viața începătorilor: plimbările întreprinse în faună decurg în timp real, în luptă însă se activează un mod de rundă cu o limită generoasă de timp. Astfel rămâne

suficient timp pentru evaluarea celei mai bune soluții.

O impresie bună ne-a lăsat partea tehnică: culise 2D desenate cu multă preocupare au fost îmbinate excelent cu figuri 3D animate artistic.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Trăiască tradiția: Pool of Radiance 2 funcționează după o schemă reușită, care a făcut SSI cunoscut în lume.**



**ÎN LUCIUL LUMINOS** Formulele magice de dincolo de nivelul 10 au un efect devastator și impresionant optic asupra adversarilor.



**RELAȚII CLARE** Controlul funcționează confortabil prin mouse, care apare pe ecran doar dacă se vrea acest lucru. De altfel, grafica domină singură ecranul.

# Acțiune în timp real TBS

În sfârșit, o alternativă la monotonia real time. Battle Isle poate scoate un întreg gen din letargie

■ PRODUCĂTOR Blue Byte ■ DISTRIBUȚIE Blue Byte ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. III/2000 ■ ALTELE Mixaj din TBS și RTS

## PE SCURT

### E vorba de Battle Isle 5?

Da și nu. Precursorul se numea *Incubation - Battle Isle 4*, dar nu s-a impus ca o continuare oficială a saga Battle Isle. De aceea *The Andosia Conflict* ar trebui să poarte cifra 4, dar Blue Byte renunță la un număr de versiune inclus în titlul jocului.

### Vom întâlni cunoștințe vechi?

Exact, protagoniștii din *Incubation*, mr. Rachel Rutherford și sg. Alexander Bratt. În povestirea-cadru mai apar blindate-rinocer, titani și zenii pe câmpul de luptă.



**ECONOMIE PLANIFICATĂ** Ca fundament al tuturor acțiunilor, baza trebuie bine planificată.

Cu câțiva ani în urmă, *Battle Isle* era încă simbolul TBS-ului pretențios. Între timp, saga science fiction care și-a sărbătorit ultimul punct culminant cu *Incubation*, a intrat puțin în umbră. Real time-ul este deja de mult unitatea de măsură în acest gen. *The Andosia Conflict* va combina avantajele ambelor principii de joc.

Au trecut exact opt ani de când Blue Byte și-a pus temelile renumelui său cu *Battle Isle*. Conceptul extrem de palpitant pentru acele timpuri a unit într-un mod complet nou TBS-ul cu confortabila întrebuintare a mouse-ului și cu o grafică demnă de a fi amintită. Multă vreme jocurile futuriste *Battle Isle* au avut mare succes, chiar și înruditul *History Line* se regăsea în topuri. Însă cu apariția RTS-ului au trecut și anii de glorie: *Warcraft*-urile și *Command & Conquer*-ele au detronat TBS-ul. În *Incubation* s-a încercat un mariaj de grafică 3D cu *Battle Isle*, ceea ce s-a și reușit, dar a stârnit un interes redus din partea cumpărătorilor. La *Battle Isle: The Andosia Conflict* totul se vrea altfel. Îndrăgita construcție de bază va fi reintrodusă,



**FLASH** Aprovizionarea cu apă și curent sunt ținte primordiale.

ca și un sistem meteorologic ce influențează evenimentele din joc, iar înainte de toate se va ușura principiul strict al TBS-ului.

O rundă tipică durează până la zece minute și cuprinde două faze. În prima, primiți instrucțiuni de construcție. Pot fi ridicate clădirile bazei sau se pot comanda resurse din fabrici. În funcție de amploarea lucrărilor, obiectele vă stau la dispoziție deja în runda a doua sau după mai multe ore. Această fază, în care toate partidele de luptă acționează concomitent, se încheie după o perioadă prestabilită.

A doua fază ne amintește de RTS-urile cunoscute. Unitățile pot fi acum mișcate și ordonate spre o țintă fixă sau mobilă. Controlul corespunde standardului actual al jocurilor: unitatea se marchează întâi cu mouse-ul, apoi i se atribuie o destinație sau o țintă. Rădăcinile TBS sunt încă identificabile: cercurile din jurul unităților de sol, aer sau apă vă

## ■ PUTERE FEMININĂ

Mr. Rachel Rutherford le va arăta și de această dată Scay'Ger-ilor de ce este în stare cu armele sale.

Pe de o parte, dispuneți de acțiune necesară pentru gameplay. Pe de alta, aveți destul timp pentru a planui strategii bune.



**FRENETIC** Engine-ul reușește să realizeze până la 1.600x1.200 de puncte. La o asemenea rezoluție se pot vedea chiar și frunzele.



**ÎNDRĂGOSTIȚI DE DETALII** Nu numai obiectele de la sol au umbre perfecte, ci și munții și chiar păturile de nori.



**RADIAZĂ DE FRUMUSEȚE** Dacă până acum Scay'Ger-ele v-au impresionat prin numărul lor, acum dispuneți de sisteme eficiente.

Indică ce distanță mai pot parcurge, cât de mult și cât de departe mai pot trage și cât de departe pot vedea. Această fază se încheie după trecerea unei perioade prestabilite de timp.

Avantajele acestui principiu de joc sunt evidente. Pe de o parte, aveți acțiunea atât de importantă pentru satisfacția la joc. Pe de altă parte, aveți destul timp la dispoziție pentru a elabora tactici geniale. Principiul de runde aplicat în *Battle Isle: The Andosia Conflict* face din exploatarea materiilor prime o sarcină a unui joc de logică. Deoarece rundele fiecărei misiuni cuprind o perioadă diferită de timp (de la câteva minute până la o zi întreagă), cantitatea de energie obținută și prin urmare consumul permis sunt extrem de variate. Asemenea lui *Incubation*, *Blue Byte* aplică și la *Battle Isle: The Andosia Conflict* o grafică 3D. Engine-ul pus la dispoziție de studioul cehoslovac *Cauldron* realizează efecte meteorologice și umbre de cea mai înaltă calitate, procesate în timp real. Tehnica 3D este utilizată pentru a pune perfect în scenă scenele de acțiune, prin perspective diferite ale camerei (perspectivă totală, din aer, din sens opus etc.), care pot fi selectate după plac. Programul generează scene asemănătoare unui film.

Harald Wagner  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Principiul rundelor face din procurarea materiilor prime o sarcină din jocurile logice.**



**VEGETAȚIE** Flora oferă faunei posibilitatea furișării neobservate.

**În curând**

**www.pcgames.ro**

# Pregătit pentru vânătoarea de fantome

După ani de absență, superdetectivul Carnby reîncepe vânătoarea de fantome

■ PRODUCĂTOR Darkworks ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trlm. IV/2000 ■ ALTELE A patra parte a seriei va concura cu Nocturne & Co

## PE SCURT

**De ce a durat atât de mult până ce producătorii au început să lucreze la partea a patra?**

După trei aventuri epulzante, Edward Carnby și-a permis un concediu mai lung, de trei ani, între 1992 și 1994. În acest timp, producătorii au elaborat o tehnică nouă.

**Principiul de joc se va orienta după jocuri de groază ca Nocturne?**

Nu veți trage numai în nemorți, ci veți rezolva din nou foarte multe mistere.

**Cine a fost de fapt nașul lumii Alone in the Dark?**

Autorul american de horror H.P. Lovecraft (1890-1937) a publicat în timpul vieții mai ales eseuri, poezii și piese de teatru. Însă cunoscut a devenit abia prin bizarele sale povești de groază.



■ **GARANTĂM PĂRUL MĂCIUCĂ**  
Detectivul nu este așteptat de lumini de neon și nici de stroboscoape, ci de odăi întunecate și de creaturi imprevizibile.

Producătorii seriei *Alone in the Dark* fabrică de ani de zile pânze virtuale de păianjeni pentru partea a patra, dar până azi au păstrat tăcerea asupra acestei activități întunecate. Acum vă putem prezenta primele informații solide referitoare la aventura de groază.

Charles Fiske, cel mai bun prieten al lui Edward Carby, a fost găsit mort, iar faptul nu-i dă pace superdetectivului până nu prinde ucigașul. Pentru investigațiile sale trebuie să se deplaseze pe misterioasă insulă a umbrei, de pe coasta statului federal american Maine.

Omul său de legătură de acolo, Fred Johnson află că Fiske se afla acolo în căutarea a trei table străvechi, care ar dispune de puteri magice. Pentru ca acestea să nu ajungă în mâinile cui nu trebuie, Carnby trebuie să se grăbească și să elucideze secretul insulei. Ca în părțile premergătoare

**Dacă producătorii reușesc să realizeze o atmosferă la fel de intensă ca în primele trei părți, pielea de găină este garantată.**



**LA ÎNTUNERIC SE PUN MULTE LA CALE** Iluminarea sărăcăcioasă întretine o anume atmosferă. Fără lanternă, Carnby ar fi pierdut.



**NEÎNFRICAT** Ca în action-adventure-ul Nocturne, camera schimbă ocazional perspectiva, ceea ce generează efecte cinematografice.



**REVIZIE GENERALĂ** Actuala tehnică 3D nu mai are din fericire nimic de-a face cu precursorii.

ale seriei, casa întunecată se numără printre cele mai îndrăgite scene, ascunzând nenumărate surprize neplăcute pentru Carnby. Detectivul fenomenelor paranormale este controlat din perspectiva persoanei a treia, iar camera, asemenea lui Nocturne, nu poate fi orientată de dvs., ci urmărește cu exactitate scenariul producătorilor. Scenele sunt realizate splendid, neoferind obiecte 3D adevărate ca în *The Devil Inside*. Faptul nu afectează cu nimic complexitatea graficii: fulgere de furtună, făclii cu flăcări în vânt și ochi scilpitori ai diferitelor creaturi misterioase sunt doar câteva din punctele forte vizuale ale jocului. Și din punct de vedere muzical studioul francez de producători se aliază concurenței: o coloană sonoră înspăimântătoare, precum și nenumărate zgomote de ambianță pregătesc pentru fanii jocurilor ca *Resident Evil* un gameplay palpitant.

Pe lângă adversarii umani, Carnby este așteptat și de o mulțime de creaturi înspăimântătoare, bazate tot pe lumea idellor autorului american de horror H.P. Lovecraft. Din fericire, detectivul va dispune de arme extrem de eficiente, pe care în plus le poate îmbunătăți pe parcursul

**Principiul rectiliniu de joc va impresiona mai ales nostalgicii și fanii seriei.**



**CĂRTIȚĂ** Nu numai la suprafață, ci și în coridoarele unei mine părăsite sunt mistere de elucidat. Dar acestea nu sunt niciodată exagerat de complexe.

jocului. Jucătorul poate utiliza chiar și făclii împotriva adunăturii fotosensibile. Apropos de sensibilitate la lumină: *Alone in the Dark 4* este un joc la fel de întunecat ca *Nocturne* sau *Dark Project 2*. De aceea, de cel mai mare ajutor vă va fi lanterna lui Carnby, care este singura lui sursă de lumină, în afară de făclii. Numai cu această ustensilă poate cerceta colțurile întunecate, pentru a descoperi monștrii scârboși sau pentru a rezolva mistere. Deoarece atât povestirea-cadru, cât și atmosfera de bază se orientează puternic după precursori, vă puteți aștepta la același tip de sarcini:

acționarea unor manete, colectarea informațiilor sau găsirea unor coridoare secrete vă vor ține suficient de preocupați la acest joc.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**PE CD-ROM**

Videoreportajul nostru vă pregătește pentru acest joc.

## Un bărbat pentru toate cazurile

L-am examinat puțin pe Edward Carnby, care a împlinit între timp deja 32 ani, și l-am întrebat despre următoarea sa aventură.

La începutul anilor '90 erai foarte ocupat. Ce faceți acum?

Tocmai mă pregătesc pentru un caz extrem de complicat, pe care intenționez să îl soluționez în iarna ce urmează.

Ce ați făcut în cei șase ani care au trecut?



**BUGĂTĂRIA DIAVOLULUI** În partea a doua Carnby ajunge într-o casă bântuită.

După ce am salvat-o pe Emily Hartwood din Slaughter Gulch (*Alone in the Dark 3*), mi-am permis să-mi iau un concediu prelungit. Trei aventuri obositoare în numai trei ani pot afecta foarte mult un bărbat.

Arătați mai bine ca oricând. Cum e posibil?

Mă număram deja pe atunci printre cei mai avansați eroi de calculator. Între timp, trebuie deja să concurez cu colegii mei atractivi din *Nocturne* și *Gabriel Knight 3*.

Veți avea și de această la fel de des nevoie de armă ca în celelalte aventuri? Încă nu știu exact, dar se pare că și de această dată mă vor aștepta o serie de shootere sălbatice.



**LA FIEGARE PAS** Carnby trebuie să se aștepte în orice clipă la atacul unui adversar. Nici măcar la această altitudine nu este în siguranță.

# Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteți aștepta la o consiliere obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflați ce criterii intră în discuție.

În zilele noastre se plătesc în medie 140\$ pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe părerea fondată a echipei de la cea mai cumpărată și mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casetele cu opinii puteți regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacție la joc decide întreaga redacție, în conferințe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinațiile personale nu influențează testul PC-Games.

Persistența motivației, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influențează testul:

- prețul de vânzare
- cerințele de hardware

Însă jocurile care nu funcționează nici la cea mai bună configurație posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.



Jocurile deosebit de bune și/sau inovative, de care sunteți fascinați, indiferent de preferințele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

**În comparație**  
Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri sau cu alternative tematice asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:  
Clase calitative:  
Albastru Clasa de referință  
Verde Clasa superioară  
Galben Clasa mijlocie superioară  
Portocaliu Clasa mijlocie  
Roșu Clasa inferioară

**Carnetul de nota**  
Grafica, sunetul, controlul modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu șase trepte; descrierile scurte asigură transparența testului PC-Games.

**Configurația minimă**  
Această configurație este dată de producător simbolizând minimul absolut.

**Configurație recomandată**  
Pentru o satisfacție adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configurație de Hardware.

Rezultatul Testului	Candidatul
<b>IN COMPARAȚIE</b> Alternative prezentate pe scurt <b>Candidatul</b> Aici găsiți o mică descriere a candidatului în comparație cu alte jocuri asemănătoare. <b>Joc comparativ 1</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător. <b>Joc comparativ 2</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător. <b>Joc comparativ 3</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător. <b>Joc comparativ 4</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător.	<b>GRAFICĂ</b> ..... Notă O scurtă descriere a graficii jocului <b>SUNET</b> ..... Notă O scurtă descriere a sunetului și a muzicii <b>CONTROL</b> ..... Notă O scurtă descriere a controlului jocului <b>MULTIPLAYER</b> ..... Notă O scurtă descriere a modului multi-player <b>NECESAR</b> Pentium X X MB RAM XxCD-ROM HDD: 10 MB <b>RECOMANDAT</b> Pentium X 64 MB RAM 8xCD-ROM HDD: 10 MB <b>GRAFICĂ</b> Software 3Dfx/Glide Direct 3D Open GL <b>SUNET</b> EAX (SBLivel) Aureal 3D Dolby Surround <b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single PC 2 Rețea 4 Internet - Număr de jucători CD-uri/pachet ..... 1 <b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... X

**SATISFACTIA**  
Cel mai important: notarea "satisfacție" ne dă informații despre calitatea jocului. Aveți în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

**Standarde grafice**  
Toate standardele grafice suportate.

**Standarde de sunet**  
Toate standardele de sunet suportate.

**Modul multiplayer**  
Rubrica pentru fanii partidelor pe rețea și pe Internet. Aici găsiți informații despre:  
- Numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet  
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare  
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj

99% SATISFACTIE

**Centru de testare** Numele jocului

**E instalat și funcționează**

Jocul este grafic high-end pentru teji. Performanțe foarte bune și pe hardware mai vechi.

- Scripă rezonantă până la 1500x200 puncte
- Instalări directe pentru Direct3D și Glide
- Câte trei dimensiuni diferite de testare pentru o performanță optimă
- Versiune de testare care înlocuiește Direct3D

Marcus Esposito

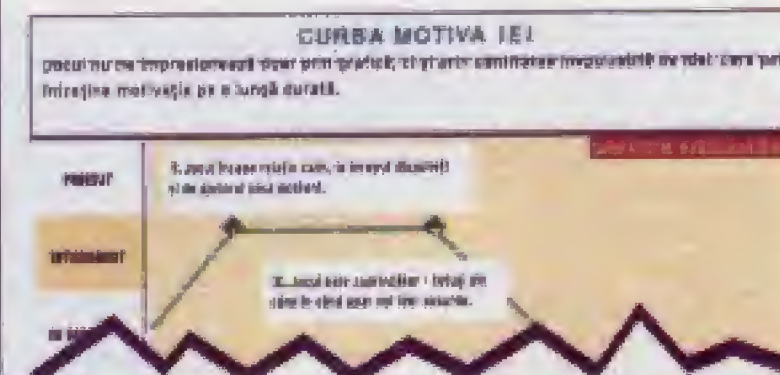
Tehnicianul PC-Games, Marcus Esposito, vă arată cum puteți stoarce mai multă viteză din jocul discutat.

Jocul funcționează astfel pe PC-ul dvs.

PROCESOR	RAM	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D
Voodoo2	640 x 480	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D
Voodoo Banshee	640 x 480	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D
Voodoo3	640 x 480	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D

Pe o grilă în culori puteți recunoaște la prima vedere ce performanțe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

PI*ci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	X
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	X
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	X
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	X
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	X
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	X
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	X
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	X
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	X
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	X



Cum evoluează satisfacția în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă pierde cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivație puteți urmări "cât de ușor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi și când buna dispoziție poate fi periclitată.

# Emerich Jenei: "Tricolorii sunt o forță"



**"Orice surpriză este posibilă la actualul Campionat European".**

**Sondaje neoficiale efectuate prin săliile de jocuri înscrise simulatoarele de fotbal printre cele mai jucate jocuri în rețea, alături de shootere sau strategii. Ne referim în mod special la faimoasele FIFA 99 și FIFA 2000.**

**Având în vedere și faptul că în această perioadă are loc Campionatul European de Fotbal, la care sperăm într-o participare cât mai onorabilă și plăsarea pe un loc fruntaș, am abordat persoana cea mai în măsură să ne dea detalii despre tricolori. Emerich Jenei, antrenorul echipei naționale de fotbal a României, a acordat PC Games România un interviu exclusiv, cu câteva zile înainte de startul lui Euro 2000. Tehnicianul naționalei s-a arătat optimist privind evoluția României.**

**Domnule Jenei, cu ce gânduri pleacă tricolorii la Euro 2000?**

- Având în vedere că în România fotbalul, prin echipa națională, a ajuns una din puținele satisfacții, vom pleca cu cele mai bune gânduri și intenții. Obiectivul echipei este clasarea pe unul din primele două locuri în grupă

și calificarea în sferturile de finală, performanță ce sunt sigur că va bucura opinia fotbalistică din România. Să dea Dumnezeu să ieșim din grupă și apoi vom vedea ce va mai fi. Eu sunt un optimist din fire, dar nu-mi prea place să mă hazardez în pronosticuri care se referă la echipa pe care o antrenez. Important este să avem o prestație onorabilă, să demonstrăm Europei că naționala României a fost și este în continuare o forță.

**Considerați că actuala generație, care menține fotbalul românesc în elita europeană și mondială de zece ani, mai poate realiza o performanță?**

- Fără îndoială, pentru generația lui Hagi, Gică Popescu, Munteanu, Belodedici, Petrescu, Lupescu et comp. acest turneu final va constitui ultima șansă pentru o nouă performanță. După cum se poate observa, pe lângă acești jucători de mult consacrați, în lot există câțiva jucători tineri și de perspectivă, semn că restructurarea echipei a început deja. Să nu uităm că principalul meu obiectiv este construirea unei echipe competitive care să realizeze calificarea la turneul final al Campionatului Mondial din Japonia și Coreea de Sud, din anul 2002. Revenind la întrebare, eu cred că formația noastră actuală are șanse certe pentru o performanță, după cum chiar jucătorii, în frunte cu cei mai renumiți dintre ei, au declarat-o. Este un vis frumos, dar nu imposibil de realizat.

**Care este echipa din grupa noastră de care vă temeți cel mai mult?**

- Nu este o singură echipă, ci toate trei, Germania, Anglia și Portugalia, în

ordinea meciurilor pe care le vom susține. Eu mă tem în egală măsură de toți acești adversari. Germania este echipa europeană cu cel mai bun palmares. Este o formație de luptători, care este în stare să realizeze mari performanțe chiar și atunci când nu se găsește în cea mai bună formă, cum s-a întâmplat și la ediția precedentă, când a cucerit titlul continental. Anglia reprezintă țara care a inventat fotbalul și este întotdeauna o echipă de temut. În fine, Portugalia este o formație cu multe vedete, formată din jucători tehnici și abili, care pot pune probleme oricărei echipe.

**Care sunt favoritele pentru calificarea în semifinale?**

- Eu cred că echipele cu cele mai mari șanse sunt Olanda, Germania, Franța, Spania. La ora actuală le consider a fi cele mai mari forțe ale fotbalului european. Asta nu ne scutește de o eventuală surpriză, ultimele ediții ale Campionatului European demonstrând că mai ales într-o astfel de competiție asistăm la o echilibrare continuă a valorilor în fotbalul european.

**Cine va fi noua campioană europeană?**

- În opinia mea, Olanda. Are în componență jucători de o valoare incontestabilă și un antrenor ambițios, Frank Rijkaard. Să nu uităm că evoluează practic pe propriul teren, având în acest sens un mare avantaj.

a consemnat Cătălin Sărmășan

## Curriculum vitae al unui antrenor de nota zece

Seleționerul României s-a născut pe 22 martie 1937, la Arad. A început să joace fotbal la nouă ani, fiind legitimat la echipa IT Arad. În 1956 s-a transferat la CCA (actuala Steaua București), unde a jucat până în 1969.

Cu Steaua a câștigat de trei ori campionatul, edițiile '59/'60, '60/'61 și '67/'68 și de patru ori Cupa României, edițiile '61/'62, '65/'66, '66/'67 și '68/'69. Între 1969 și 1971 a evoluat în Turcia, la echipa Kayserispor. A îmbrăcat de 12 ori tricoul primei reprezentative.

Jenei a debutat ca antrenor în anul 1971, la Centrul de Copii și Juniori al Clubului Steaua. În vara lui 1975, devenea antrenor principal al echipei de seniori a Clubului Steaua, cu care a câștigat campionatul și cupa, în sezonul 1975/1976 și titlul de campioană în 1977/1978.

A mai antrenat FC Bihor (1978-1981) și CS Târgoviște (1981-1982). În 1983 a revenit la Steaua București, cu care a câștigat Cupa Campionilor Europeni pe 7 mai 1986, la Sevilla. În acea perioadă a mai câștigat cu Steaua două titluri naționale, în sezoanele '84/'85 și '85/'86, și o Cupă a României, ediția '84/'85.

În 1986 preia conducerea tehnică a echipei naționale, cu care se califică la Cupa Mondială din Italia, în anul 1990, tricolorii reușind pentru prima oară în istoria fotbalului românesc să depășească faza grupelor.

După Cupa Mondială din Italia, revine la Steaua, pe care o va mai antrena în trei perioade, 1990-1991, 1993-1994 (câștigă un nou titlu național) și din octombrie 1998 până în prezent. În perioada 1991-1992, Jenei a

pregătit echipa națională a Ungariei. În sezonul 1996/1997, a antrenat echipa Universitatea Craiova, din etapa a opta și până la sfârșitul turului de campionat.

În perioada ianuarie - noiembrie 1997, Jenei a fost secretar de stat în Ministerul Tineretului și Sportului. De la începutul anului 1998 și până la sfârșitul lunii octombrie 1998, a îndeplinit funcția de director tehnic al Federației Române de Fotbal. Pe 12 noiembrie 1999, Comitetul Executiv al FRF a decis, cu unanimitate de voturi, ca Jenei să-l înlocuiască pe Victor Pițurcă la conducerea tehnică a echipei naționale a României. Emerich Jenei este maestru emerit al sportului și profesor de sport.

# Cerul în flăcări

Vă pilotați nava stăpân pe manetă, printre cețurile de radiație și printre epavele rachetelor. Patrulare de rutină. Însă navele camuflate din spatele dvs. sunt de altă părere. Acoperirea vă cade, șase rachete ochesc o țintă. Pe dvs. Un șoc de adrenalină! Trageți panicat de manetă, vedeți proiectilele metalice care se apropie de dvs. Vă rămâne o singură secundă pentru a reacționa. Sau pentru a rămâne în viață.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Digital Anvil ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ PREȚ cca. 45\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000

## PE SCURT

- 24 misiuni principale, plus ramificații ale acestora
- Șapte moduri multiplayer
- Grafici fantastice ale spațiului cosmic
- Acompaniament muzical orchestral

În unele puncte se poate avea încredere oarbă în frații Roberts. Chiar dacă lumea s-ar da de zece ori peste cap și ar cere modificări în jocurile lor, ei țin cu încăpățănare de trei puncte: o acțiune spațială extrem de dinamică, grafici excelente și povestiri mustind de patriotism ca un prosop plin de apă. Omenirea împotriva răului sau mai degrabă

America împotriva răului - acesta este materialul din care s-au articulat shooterele lor, de la *Wing Commander* până la *Privateer 2*.

În *Starlancer* avem din nou o producție de familie. Fantasticul scenariu se configurează astfel: undeva într-un viitor apropiat s-au redeschis cicatricile războiului rece. Vestul stă față-n față cu Estul, ca pe vremuri. Acum însă teritoriul pe

## ■ TIGRU ÎN ECHIPAMENT VERDE

În locul unor actori de clasa a doua, în *Starlancer* se folosesc eroi animați.



**INFERNO GRANDE** În cursul jocului se izbesc nave tot mai mari. Pe acestea nu le puteți controla, dar distrugerea lor umple de culori spațiul.





**PAS CU PAS** Atacurile pe bazele spațiale decurg în mai multe faze.

care se dispută conflictele s-a extins considerabil, planeta Marte a fost colonizată, iar la auzul unei bombe nucleare se râde, nu se intră în isterie. La urma urmei, aceste vechituri au ajuns deja la depozitul de deșeuri. Când alianța vestică pofteste coaliția răsăriteană la masa tratativilor, într-o ultimă speranță de pace și bunăvoință, aceștia abuzează de ocazie cu sânge rece. O întreagă flotă de nave de luptă camuflate a manevrat în apropierea conferinței și îndată ce gazdele au deschis porțile s-au încins mii de lansatoare de torpile. Alianța luată prin surprindere este lovită direct în inimă. Nu peste mult, aproape întreaga flotă a acesteia plutește distrusă în vid, orașe întregi devin una cu pământul, iar civili cad ca musculițele de oțet.

Cei câțiva supraviețuitori ai masacrului fug mâncând pământul, pentru a se aduna undeva departe în întunericul spațiului. Nu mai au în cap decât un singur gând, al răzburării. În mijlocul acestui pâlcă înnegurat de supraviețuitori vă aflați și dvs., jucătorul. Nefiind nici măcar soldat, vă înrolați în escadrila a 45-a de voluntari și vă înghesuiți într-o uniformă strâmtă de pilot, pentru a-l pune la punct pe cei din rândurile coaliției. Ce nu face omul pentru câștigarea libertății...

Deja după prima privire aruncată asupra noii dvs. patrii, părăsite de



**SECȚIA DE CONSTRUCȚIE CREATIVĂ** Porțile Warp ale coaliției, realizate extrem de futurist, sunt principalul dvs. avantaj. În decurs de câteva secunde, cu ajutorul acestora puteți sălta dintr-o parte a galaxiei în alta.

**Nu duceți lipsa actorilor adevărați nici măcar o secundă, însă secvențele mai lungi de acțiune nu ar fi deranjat deloc.**

Dumnezeu, vă veți reconsidera hotărârea curajoasă pe care ați luat-o. Nu aveți colegi de cameră, nu aveți indicatoare care să vă arate drumul spre o cantină sau cazino. Ca atare, discuțiile particulare cu alți piloți, o chestiune de onoare la Wing Commander, nu mai apar. În locul acestora puteți urmări la un mic televizor știrile curente de pe front, iar pentru investigații amănunțite vă stă la dispoziție un terminal de calculator. Aici sunt stocate detalii sece, pe care nu ține să le cunoască nimeni, de la greutatea navei purtătoare a Alianței până la viteza

maximă a proiectilelor inamice. Pe deasupra, sub formă de text, ceea ce îngreunează lucrurile și mai mult. Totuși, angajatorul dvs. a instalat și un excelent simulator pentru antrenamente, care nu oferă doar teste de reacție, ci le și explică noilor recruți cum se pilotează o navetă. Începând cu controlul simplu, prin joystick și tastatură, până la manevre tactice și micile vicieșuguri, automatul vă pregătește pentru cazul real.

Piloții cu experiență se duc direct la prima ședință de misiune, iar prin asta intră automat în armata unei



**PLANETARIU** Astfel de fundaluri creează iluzia foarte reală că tocmai treceți prin spațiu. Păcat, zborurile de ocol sunt în continuare imposibile.



**SOLIDARITATE** După distrugerea aproape totală de către coaliție, flota alianței se regenerează extrem de repede.

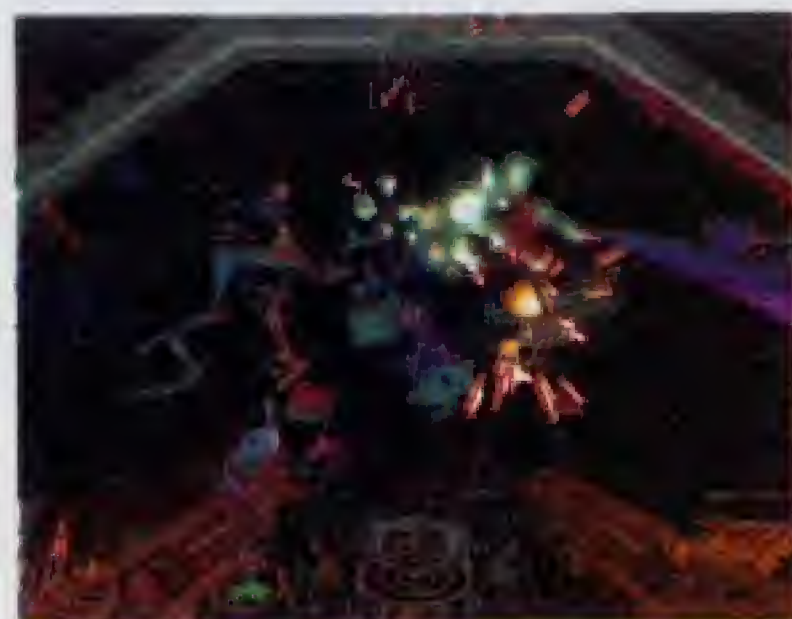


**GOLIAT ARDE** Cu cât mai imensă este o navă, cu atât mai măreață este decăderea ei. Pentru ca acest gigant să-și dea duhul cu adevărat, trebuie să investiți măcar 20 minute.

doamne extrem de atractive, animate de calculator, care în câteva cuvinte vă spune telegrafic ce aveți de făcut în viitorul apropiat. Restul vi se comunică prin stația radio. Până aici, totul decurge fără nici o dificultate. Vă mai desparte de întâlnirea cu marele întineric al spațiului doar alegerea unei nave, cu obligațiile lansatoare de rachete în dotare. Ce să luăm? Unele vehicule sunt prea lente, în schimb sunt supradotate cu armament. Un altul este slab dotat cu torpile, dar e extrem de agil, devenind astfel o adevărată insectă ucigașă. Dacă la acest punct nu vă puteți hotărî, fapt la urma urmei normal pentru civili, vă stă la dispoziție o dotare echilibrată de bază. Într-un fel sau altul, puteți în sfârșit să vă rezeziți asupra coaliției.

Cu câteva secunde după alegerea navei, se deschid porțile hangarului. Veți rămâne șocat: spațiul cosmic nu a mai arătat niciodată atât de înfricoșător. La orizont se mândresc planete uriașe, soarele, luna și stelele strălucesc din diferite direcții, iar cortinele îndepărtate de

culori vă invită la excursii confortabile cu aer de weekend. Însă la auzul unor asemenea gânduri, copilul dvs. conștient v-ar trage una peste țeastă. Acest personaj enervant vă îndeamnă necontenit să porniți odată, până ce veți activa hipersaltul și ajungeți la primul punct al traseului. La început vă cade greu să vă întoarceți privirea de la panorama incitantă spre panoul cu instrumente, dar acest lucru nu va ține mult. Îndată ce ați ajuns în sectorul de luptă, pe programul pilotului se declanșează forfotă maximă. Datorită transformării flotei sale într-o rămășiță de deșeurii, alianța vestică este nevoită să comită niște furturi tactice, ce nu pot decât să stârnească hazul. La început trebuie să vă deplasați spre toate punctele cardinale, pentru a găsi nave defectate, nave purtătoare și cele ruginite de măruri, pentru a le escorta apoi în spații mai sigure. Atâta timp cât nici o navetă inamică cu torpile nu deranjează petrecerea, această manevră nu prezintă dificultăți: duelurile cu navele adversarului prezintă pericol doar asupra dvs., nu



**ZBOR DE ASTEROIZI** Au trecut vremurile când navele se dezintegrau în ceață și fum.



**FĂRĂ CLOVNI ÎN GLASĂ** În cursul ședințelor de misiune, în sală este liniște absolută.

## Pe terenul de joacă

Cele șase reușite și nostime moduri multiplayer fac din Starlancer un unicat al genului space.



Arenele spațiale sunt limitate de plase energetice. Asteroizii și navele mai mari slujesc drept pereți de labirint.

**Mod:**

Cooperare

**Descriere:**

Alături de până la opt jucători puteți trăi povestirea completă.



**Mod:**

Vampires

**Descriere:**

Cel atinși de laser nu ies cu adevărat din joc, ci se transformă în nemorți, care pot infecta și ceilalți colegi. Cine rămâne ultimul compus încă din sânge și carne primește cinci puncte înainte de a începe runda următoare. Astfel, arena este permanent plină, iar cunoștințele de pilotaj valorează aur.



**Mod:**

Câmp de asteroizi

**Descriere:**

De fapt un simplu deathmatch, îmbunătățit cu stânci, care pot sparge cu ușurință parbrizul pilotului.



**Mod:**

Nuclear Threat

**Descriere:**

În arenă sunt răspândite șase sonde, în interiorul asteroizilor sau în spatele epavelor metalice. Cine reușește să le colecteze și să le aducă la un anumit moment poate declanșa o explozie nucleară, care vaporizează toate celelalte nave. La o lansare normală pierdeți prada colectată până atunci.



**Mod:**

Dark Reign

**Descriere:**

Un tun imens, trage asupra oricărui obiect zburător, dacă o echipă de piloți nu reușește să pună stăpânire pe procesorul principal al acestuia. În acest caz, se țintește doar după adversari, ceea ce înseamnă un foarte mic avantaj.



**Mod:**

Tag Bomb

**Descriere:**

Întocmai cum se făcea în copilărie pe terenul de joacă - se fuge după adversar și se atinge scurt. De ce? La fiecare navetă se află o bombă temporizată de 45 secunde. Prin atingere, aceasta este dată mai departe. În afară de asta, adversarii se pot elimina de pe firmament și pe căi convenționale.



**Mod:**

Hunt the Shadow

**Descriere:**

Țintașul cu cel mai mare succes devine umbră. Asta înseamnă că poate rămâne deghizat pentru o perioadă nelimitată. În schimb nu primește nici un bonus și devine mai vulnerabil decât în mod normal. Cine îl nimerește, în pofida deghizării, preia acest rol și își trece cinci puncte în cont.





**ORGĂ DE LUMINI** În lupta de aproape, jocurile de lumini pot să vă dezorienteze. La urma urmei, arată foarte bine.

Cele șapte moduri de joc fac din Starlancer pe jumătate un joc online.

și asupra convolului aflat sub escorta dvs. Cu salvele de torpile însă treburile sunt mai grave. Câteva lovituri ar putea însemna deja pierderea unei nave cu o importanță hotărâtoare. Prin urmare, trebuie să zburăți nervos ca o viespe, de colo colo, în jurul convoiului dvs., pentru a detona toate rachetele înainte de impactul acestora cu ținta.

După această mostră, urmează și celelalte prime misiuni. Din nou veți



**RAZA MEA DE LUMINĂ** După câteva lovituri, naveta adversară manevrează mai necontrolat. E rus; poate vodca e de vină.

încerca să vă impuneți adversarilor direcți cu looping-uri și manevre nebunești, veți sărbători succese tot mai rapide și veți deveni martor al unor explozii spectaculoase, care

împrăștie schije în jur. Va fi nevoie de ceva mai mult timp până veți deveni destul de precaut pentru a putea aplica prioritățile în situații haotice. Însă tocmai acest lucru este foarte important: oricât de frumoasă



## Urmărește **EURO 2000** Joacă

- poți juca turneul de calificare la Euro 2000
- ai la dispoziție echipele adevărate și jucătorii care participă la campionatul european
- trebuie să alegi tacticile potrivite, să antrenezi echipa și poți aranja meciuri test
- vei juca om la om sau la ofsaid, vei face presing în atac sau în apărare
- fiecare echipă națională joacă exact ca în realitate
- tot arsenalul de tehnici individuale îți stă la dispoziție: vei învăța să pasezi, să dai cu capul, să șutezi cu efect, să deposedezi prin alunecare, să faci foarfecă, să driblezi



Te uiți la Campionatul European de fotbal. Poate nu-ți plac rezultatele meciurilor. Poate te-ai plictisit doar să privești. Implică-te acum și joacă acest campionat ducându-ți echipa favorită până în finală.

Fi tu cel ce decide soarta campionatului!

manual în limba română

\*Joc sub licență oficială Euro 2000 și acordul FIFA

**magazinul tău de calculatoare**

Supermagazin (Incepând cu 1 iulie) : Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București  
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București  
Pasajul Pietonal Lipscani, București  
tel/fax: 01-345.55.05/06/07

e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

**best**  
computers

Testcenter

Starlancer

Instalat și rulează mai optimizat



Kristoffer Lenke

Ca un joc pur Direct3D, Starlancer rulează fluid îndeosebi pe plăcile TNT2 și GeForce. De asemenea, și chip-urile Voodoo3 au un randament bun.

Dacă alegeți instalarea completă, care aduce avantaje de performanță, este aproape obligatoriu un HDD nu doar spațios, ci și rapid. Că regulă, e valabilă directiva: cu cât dați mai mult RAM fiicăului dvs. de procesare, cu atât mai fluid este jocul.

Jocul rulează astfel pe PC-ul dvs.

	PROZESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
<b>G400</b> Matrox Millennium G400	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Rage128</b> ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>RIVA TNT</b> Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>TNT2 Ultra</b> Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Savage4</b>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo2<sup>1</sup></b> Diamond Monster 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo Banshee</b> Diamond Monster Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo3</b> 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

GLOSAR ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

CURBA MOTIVAȚIEI

Adeptii seriei Wing Comander se simt în Starlancer ca în propria cameră de zi. Fără a nimic) vechiul flair simplu, misiunile au devenit multilaterale.



ECHIPĂ DE EXECUȚIE Dacă vă eliminați propriii oameni, fapta nu va rămâne fără răsplată. Oare tot timpul așa privesc călăii?

Pentru a îngenunchia alianța, va trebui să adoptați tactici de gherilă.



SUBESTIMARE Unele crucișătoare din Starlancer inspiră cu adevărat respect.

ar fi o victorie într-un duel, ea devine un fapt nesemnificativ dacă în fundal nava-mamă e cluruită de ceilalți adversari.

Mai târziu, când alimentarea și dotarea alianței se îmbunătățesc, veți trece la atacuri. Aceasta nu înseamnă însă o mare ofensivă. După cum se știe încă de la victoria din pădurea teutonă, adversarii mai mari și mai puternici trebuie îngenunchiați cu răbdare, prin acțiuni de sabotaj și prin atacuri-surpriză. De aceea, veți



OPINII

La vederea unei asemenea frumuseți galactice, omul și-ar dori să fie cometă sau satelit.

Daniel Ch. Kreiss

În calitate de critic profesionist, trebuie să subliniez încă de la început ceva cu roșu: prin renunțarea la scenele mai lungi de acțiune, Digital Anvil a trimis multime de potențial în găleata de gunoi. Păcat. N-am ce să-ți fac, îmi spun jignit. Totuși, Starlancer posedă forța de atracție a unei găuri negre. Îndată ce am intrat în carlingă, suntem înghițiți. Nu mai putem scăpa, dacă ar fi să ne gândim doar la minunat realizata senzație de plutire în imponderabilitate și la grafică, crucișătoare gigantice, maiestuoase, planete, ceață scîlipoare, nori de gaze, explozii. Uneori am rămas gură-cască în fața draperiei de stele. Gameplay-ul corespunde acestei calități. De la escortări și acțiuni de spionaj până la atacurile de gherilă asupra stațiilor spațiale, majoritatea misiunilor sunt adevărate acceleratoare cardio-respiratorii. Chiar dacă noutăți extraordinare nu prea abundă, a putea retrăi conceptul captivant la mare înălțime tehnică constituie pentru mine un motiv suficient pentru achiziția jocului. Iar cei ce se pot denumi posesori ai unei rețele mai primesc gratuit și moduri multiplayer geniale.



**ÎN URMĂRIRE** Pe lângă crucișătoarele de luptă, urmăriți un membru al coaliției. Racheta a luat deja urmărirea, pilotul este separat de tărâmul de dincolo doar de o apăsare de buton. Asta dacă colegul din spatele dvs. nu reacționează mai repede.

executa de exemplu atacuri fulgerătoare asupra prost păzitelor porți Warp ale coaliției, care fac legătura directă între două galaxii, veți distruge stațiuni de cercetare sau veți încerca în stilul lui Luke Skywalker să trimiteți rachete mari în puțuri înguste, care duc până la miezul energetic al navelor de luptă. Exact ca niște gherile, apăreți din nimic, nimeriți puncte esențiale ale armatei coaliției și dispăreți rapid. Misiunilor de acest gen li se mai adaugă uneori cele după care trebuie să vă rotiți în jurul unor nave gigantice, până ce tunurile acestora își dau duhul. Alteori trebuie să apărați o mică navetă, care duce spioni între teroriștii răsăriteni, la debarcare. Cu cât mai echilibrat e

**Războiul rece fără sfârșit. Tema nici nu a părăsit bine Hollywood-ul, că designerii de jocuri o abordează din nou.**

raportul puterilor, cu atât mai deschise devin confruntările. Spre sfârșit, veți putea supune coaliția unor atacuri în valuri succesive și vă dovediți capacitățile de luptător într-o finală plină de bravură. Asemănător lui Tie Fighter, toate misiunile sunt compuse din obiective principale și secundare. Puteți să continuați jocul și dacă nu ați îndeplinit toate obiectivele, dar adevărata glorie de pilot cere rezultate impecabile. O delectare specială o furnizează luptele cu figurile supersonice ale adversarului, red barron-ii săi, care zboară considerabil mai bine decât restul masei.

Din păcate, între misiuni nu găsim secvențe intermediare reușite, astfel că personajele principale se



**OPINII**

**Vreau să mă întâlnesc și cu alți piloți la bar, nu doar să joc niște misiuni reușite.**

Florian Stangl

Nicicum nu îi pot înțelege pe cei de la Digital Anvil. Chris Roberts a construit cu *Wing Commander* străbunicul lui *Starlancer*, Erin Roberts ar trebui să știe încă de pe timpul lui *Privateer 2* cât de important este un bun story. Și iată că cei doi reușesc într-adevăr să se limiteze doar la o optică excelentă și la un design de clasa I a misiunilor. Să nu mă înțelegeți greșit: *Starlancer* se impune înainte de toate prin misiunile sale extraordinare, care se leagă excelent între ele. Dar aș vrea să mai fac și altceva între misiunile palpitate, de exemplu să stau de povești la bar cu piloți legendari sau să rezist intrigilor. Drați frați Roberts, data viitoare vă rog să nu faceți lucrul pe jumătate!

apropie doar cu greu de inima jucătorului. E adevărat că *Starlancer* nu oferă un mixaj de episoade despre dezertori ai armatei coaliției, despre prietenii trădate și fapte admirabile. Însă toate acestea au loc pe stația radio. În consecință, identificarea cu figurile jocului este egală cu zero. Totuși, jocul dezvoltă o atmosferă extraordinară, mulțumită graficii extrem de frumoase, soundtrack-ulul de orchestră și înclăștrărilor vehemente.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



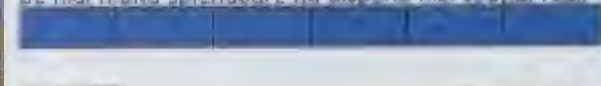
**ATENȚIE!** Dacă o rachetă, urmărește un obiectiv obiectiv pentru mai mult de cinci secunde, devin eficiente auto-rachetele.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativa prezentate pe scurt

- **Starlancer**  
Tehnică și gameplay de vârf. Însă Robert ar fi putut povesti cu mai multe amănunte.
- **Freespace 2**  
Zboară în escadrila de vârf. Și aici poți-ine videoclipuri, în schimb multă acțiune de calitate.
- **X-Wing Alliance**  
Dezbate și aspecte economice - seamănă cu *Privateer*.
- **X. Beyond the Frontier**  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
- **Wing Commander Prophecy**  
Deja învechit, dar mai indică și acum referința.

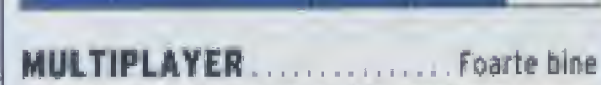
**GRAFICĂ** ..... Foarte bine  
De mai multă splendoare nu dispune nici spațiul real.



**SUNET** ..... Foarte bine  
Contribuie semnificativ la atmosfera excelentă.



**CONTROL** ..... Bine  
O dată configurat, nu mai prezintă nici o problemă.



**MULTIPLAYER** ..... Foarte bine  
Variantele sunt ceva special în acest gen.



**84%**  
**SATISFACȚIE**

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 300 MB	HDD: 1120 MB

GRAFICĂ	SUNET
✓ Software	✓ EAX (SBLivel)
✗ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✓ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER			
Număr maxim de jucători			
Single PC I	Rețea B	Internet	8
Număr jucători/CD			
CDuri/pachet			2

CONTROL	
Force-Feedback	✓

# 0 tablă de șah în lanul de orez

Tactici cool în loc de pește rece: Shogun dezbată impozanta istorie a războaielor japoneze

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Creative Assembly ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. 45\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE 25 mai 2000 ■ Interzis sub 16 ani

## PE SCURT

- Trei moduri de joc
- Patru clanuri
- Până la 1.600 de unități
- Fenomene meteo de la soare până la zăpadă
- Atentatori

**Shogun povestește despre certurile pentru putere ale comandanților japonezi din Țara Soarelui-Răsare. În realitate, la vremea respectivă se trimiteau gheșe dulci cu buze otrăvite sau armate gigantice pe câmpii deschise. Ambele le veți regăsi în acest colos de strategie.**

După moartea bătrânului shogun, în Japonia a apărut un vid de putere, pe care fiecare șef de clan ar dori să-l reumple cu propria persoană. Este de înțeles, această meserie își are părțile sale plăcute: sushi cât încape și cele mai frumoase femei ale țării în încăperile de dormit, ca să amintim doar două dintre ele. Însă procedura de admitere în această funcție se sfârșește cu moartea, dacă nu faceți față cerințelor.

În ceea ce urmează nu mai există o povestire adevărată. Evenimente importante ca nașterea unui moștenitor sau diversele tentații vi se comunică prin text sau printr-o secvență video. Jucătorul trebuie să-și aleagă favoritul din patru clanuri. Unul dintre acestea s-ar putea să se afle într-o poziție de



**HAOS DE MASE** Credeți că mai sunteți în stare să aplicați tactici spontane într-un asemenea haos? În consecință, trebuie să vă planificați din timp manevrele și formațiile.

plecare mai avantajoasă, altul în schimb vă așteaptă cu metode de antrenament mai perfecționate pentru soldații dvs. În orice caz, startul este echilibrat. Cartierul general vi se va amplasa pe o hartă care amintește puternic de jocul

Risiko. Micile provincii din jur sunt de asemenea în subordinea dvs., dar câțiva kilometri mai departe încep teritoriile rebelilor sau ale inamicului. Trebuie să vă faceți bine încă de la început calculul strategic, dacă doriți să câștigați teritorii sau să vă apărați actuala proprietate de lanuri de orez. În afară de aceasta, trebuie să vă hotărâți când, unde și cum veți construi săli de antrenament sau turnuri de pază, dacă baraca dvs. personală să fie transformată într-o cetate sau nu și dacă un spion să-i facă o vizită vecinului care vă amenință. Dacă aveți destul bani în casă, se poate achita chiar și onorariul scump al unui ucigaș ninja sau al unei gheșe discrete. Iar în caz că nu mai aveți încotro, puteți apela la ajutorul spaniolilor și olandezilor colonialiști. Mulțumită unui mod TBS, nu veți pierde controlul de ansamblu asupra jocului.

Veți trimite voios figurile pe hartă, aproape uitând că aveți în față un joc real time. Cum vine asta? Jocul este împărțit în două părți. Cu toate că pe hartă se întâmplă evenimente politice importante, esența jocului se relevă abia la adevăratele confruntări, cu care veți avea destul de a face, fiți fără grijă. Dintr-o dată vă regăsiți pe câmpul de bătălie, plutiți deasupra trupelor dvs. și puteți da porunci. Diferența față de programele de

**În Highlands nu poate rămâne decât unul singur, însă va trece ceva vreme până ce acesta va fi găsit dintre miile de bărbați.**



**UN POD, 1.000 DAMENI** La trecătoarele strâmte cât urechile acului nu ajută nimic în afara metodei pickhammer. Drept înainte, direct în mijloc! OK, poate că nu trebuia să trimitem tocmai arcașii înainte...

**Mini-Testcenter**

Instalat și rulează

- Sunt necesari 1.400 de MB spațiu HDD
- Schimb de CD-uri în timpul instalării
- Modul software nu poate fi selectat în versiunea de testare.

**Cum rulează jocul pe PC-ul dvs.?**

(Testat cu o rezoluție de 800x600 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	No-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G. 400	■	■	■	■
Voodoo2	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT.2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

**GLOSAR** ■ Tehnic imposibil ■ Surprinzător ■ Acceptabil ■ Optim

**Comentariu**

La o densitate mare de adversari, toate calculatoarele îngenuchează. Trebuie să reduceți numărul maxim de unități. Ajută și 128 MB.

**Limite de durere**

Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, G400

Pe acest sistem, Shogun rulează încoerent, dar se poate juca. O recomandare: scoateți detaliile, 640x400 pixeli și selectați numărul minim de unități.



**ALBĂ CA ZĂPADA** Condițiile meteorologice au o importanță foarte mare în Shogun. Puteți vedea și unul din meniurile prin care controlați Shogun cu mouse-ul. Cu tastatura puteți da mai rapid comenzile.

lupte de tipul *Command & Conquer 3* este însă imensă: victoria sau înfrângerea se decid în principal la pregătirile pentru război. Care formație să o aleg? Ce moment de atac, care poziție de apărare și ce fel de vreme să aștept? În funcție de unitățile pe care le aveți în rândurile trupelor dvs., trebuie să alegeți condiții diferite. Arcașii și zăpada sau vântul, de exemplu, nu se pot combina deloc. Important este nu uitați principiul de bază "foarfecă, piatră, hârtie": săgețile străpung sulțișii, sulțișii străpung cavaleria, cavaleria înțeapă arcașii. Unități de tipul călugărului de luptă sunt aproape invincibile în lupta corp la corp, însă la o distanță

**Prieteni șahului se vor împrieteni îndată cu Shogun. Fanii G&C 3 au nevoie de ceva mai mult timp.**

medie sunt împușcate de mușchetari. Asemeni șahului, trebuie să vă stabiliți manevrele înaintea luptei, căci altfel țărani dvs. vor cădea secerăți în locul recoltelor, fapt dovedit și de imensa invazie de trupe care în *Shogun* trece peste munți și văi. Dacă la vederea unei asemenea mase de oameni cineva își face planuri doar pe termen scurt, e cu siguranță sortit pieirii.

În afară de acestea, controlul și poziționarea perspectivei sunt puțin nepractice. În primul rând haosul din luptele monumentale face necesară tastatura ca acompaniament pentru mouse.

Fără shortcut-uri, cu siguranță nu ați găsi în timp util unele unități.

Camera poate fi deplasată în toate punctele cardinale, se poate înclina sau acționa zoom, dar nu se deplasează pe verticală, ceea ce ar fi recomandabil pentru o orientare bună.

Și din punct de vedere grafic *Shogun* e o lamă cu două tăișuri. Efectele meteorologice și peisajele deluroase arată grandios, dar luptătorii ar pierde orice concurs de frumusețe cu settler-ii din jocul de pitici cu același nume.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**OPINII**

**Sunt valabile regulile sushi: ori îl lubiți ori îl urâți.**

Daniel Ch. Kreiss

Urale a la Tankrush vă fac sângele să clocotească. Dacă asta vă amuză, luați degetele de pe Shogun. Aici totul se face doar pentru a dovedi o corectă gândire anticipativă, pentru a aprecia repede factori externi ca vremea și terenul, iar ca urmare pentru a adopta poziția potrivită în formația corespunzătoare. Dacă vă considerați capabil de așa ceva, dușmanul nu mai are nici o șansă. Dacă nu, vă va deranja faptul că la mii de soldați antrenați într-o bătălie veți pierde permanent contactul vizual cu aceștia, că nu vă veți putea identifica cu adevărat cu nici una din unități și că lipsește complet continuitatea unei povestiri. Sunt acestea puncte în minus? Din punctul meu de vedere, da. Însă pentru strategii hardcore fără compromisuri, Shogun va străluci ca Soarele-Răsare.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternative prezentate pe scurt

- **Age of Empires 2**  
Programul regal în 2D: unește perfect economia și lupta.
- **Earth 2.0**  
Tematica radical diferită: viitorul. Elementul comun: 3D.
- **Shogun**  
Pentru unii un chin, pentru alții o delectare: Shogun este șah într-o prezentare modernă.
- **Myth 2**  
Urmasul primului joc de tactică 3D. Deloc rău.
- **Braveheart**  
O licență puternică, bărbați puternici, un joc extrem de slab.

<b>GRAFICĂ</b> .....	Bine
Rapidă și frumoasă, însă prea forțată.	
<b>SUNET</b> .....	Bine
Tobele fac înimă luptătorului să sâlte.	
<b>CONTROL</b> .....	Mulțumitor
Tastatura este obligatorie.	
<b>MULTIPLAYER</b> .....	Bine
În maniera jocului de societate. Nerecomandat celor nerăbdători.	

**78%**  
SATISFAȚIE

**Shogun: Total War**

<b>NECESAR</b> Pentium 200 32 MB RAM 4xCD-ROM HD: 1.400 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 500 64 MB RAM 8xCD-ROM HD: 1.400 MB
<b>GRAFICĂ</b> X Software ✓ 3dfx/Glide ✓ Direct 3D X Open GL	<b>SUNET</b> ✓ EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D X Dolby Surround
<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single PC 1 Rețea 8 Internet 8 Număr jucători/CD ..... 1 CD-uri/pachet ..... 2	
<b>CONTROL</b> Force Feedback ..... X	

# Operațiune reușită, teroristul este mort

Mission-pack-ul pentru Rogue Spear oferă din nou o satisfacție scurtă

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Redstorm Entertainment ■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ PREȚ cca. 20\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

**PE SCURT**

- Cinci misiuni singleplayer
- Cinci misiuni Rainbow Six prelucrate
- Un AI îmbunătățit al teroriștilor și al membrilor de echipă
- Opt hărți multiplayer noi
- Un nou mod de joc



**LA CUMPĂRĂTORI** La piața din Istanbul puteți intra și în magazine, unde vă ascundeți și vă plasați țintașii.

Noile misiuni sunt înscenate grandios și genial, totuși distracția dispare după câteva ore de joc.

Renumita unitate antitero Rainbow Six a lui Tom Clancy a trecut deja prin câteva peripeții, de la misiunile din Kosovo, la luări de ostatici și deturnări de avioane. Nici o situație nu a fost prea periculoasă pentru această trupă de elită. Adevăratele provocări însă îi mai așteaptă pe onorabili domni...

Mission-CD-ul pentru hitul RTTactic Rogue Spear vă trimite de această dată în misiuni în Istanbul, Londra și Hong Kong. Miza misiunilor nu s-a schimbat cu nimic: din nou trebuie să eliminați teroriști, să eliberați ostatici și să dezactivați bombe, dar toate acestea în condiții

mai grele. Add-on-ul se desfășoară în locuri populate de civili nevinovați, care trebuie evitați în cursul schimburilor de focuri, ceea ce înseamnă o provocare complet nouă pentru unitatea specială. Pe lângă cinci misiuni noi, au mai fost îmbunătățite pentru Urban Operation o serie de misiuni din vechiul Rainbow Six. Au fost îmbunătățite atât grafica, cât și inteligența artificială a adversarilor. În plus, nervii vă mai sunt stimulați pe rețea sau pe Internet cu ajutorul hărților multiplayer și al unor noi elemente suplimentare.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**Atenție, păcăleală!** Urban Operation oferă prea puțin joc la banii ce se cer.

**OPINII** Andreas Sauerland

Mai puțin chiar că nu se poate. Ceea ce și-au permis Redstorm și Take 2 cu acest Mission-CD e curată exploatare a fanilor. Bineînțeles, noile misiuni sunt palpante, variate și excelent înscenate, dar chiar și jucătorii mediocri vor absolvi în cel mult trei ore cele cinci misiuni. Aici nu mai ajută nici măcar străvechile misiuni din Rainbow Six, încălzite fără multă tragere de inimă. Urban Operation oferă o satisfacție scandalos de scurtă și atât de îndoielnică încât rentează doar fanilor multiplayer pentru hărțile multiplayer noi.



**PLASTIC** Harta de ansamblu poate fi redată în continuare și în mod 3D.



**SUBTERAN** Misiunile se desfășoară din nou în jocuri reale. Aici echipa dvs. o gonește prin tunelele metroului din Londra.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**

Alternativele prezentate pe scurt

- **Rogue Spear**  
Continuarea la Rainbow Six. Atmosferă bună și palpant.
- **Rainbow Six**  
Originalul: grafica și AI ar fi trebuit deja îmbunătățite.
- **Hidden&Dangerous**  
Urmașul: complex, dar și mai complicat decât Rainbow Six.
- **Urban Operations**  
Păcăleala: cinci misiuni și câteva vechituri împrăspătate nu fac un add-on de valoare.
- **Delta Force**  
Lumina de la capăt: primul experiment al lui Novotnyc cu engine-ul Voxel.

<b>GRAFICĂ</b> .....	Bine
Standard ridicat, cunoscut din Rogue Spear.	
<b>SUNET</b> .....	Mulțumitor
Ambianță sonoră seacă.	
<b>CONTROL</b> .....	Bine
Simplu, dacă eți priceput cum funcționează.	
<b>MULTIPLAYER</b> .....	Foarte bine
Foarte palpant, variat și multilateral.	

**69%**  
SATISFACȚIE

**Urban Operations**

<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>
Pentium 266	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 660 MB	HD: 750 MB

<b>GRAFICĂ</b>	<b>SUNET</b>
✓ Software	✓ EAX (SBLivel)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

<b>MULTIPLAYER</b>	
Număr maxim de jucători	
Single PC 1	Rețea 8
Internet	8
Număr jucători/CD	1
CD-uri/pachet	1

<b>CONTROL</b>	
Force-Feedback	✗



# Hai în container!

Despre valoarea artistică a serialului TV se mai poate discuta, dar despre calitatea jocului nu

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Lost Boys ■ PREȚ cca. 30 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

## PE SCURT

- Copie neinspirată de Pac Man
- 21 secvențe video
- Cinci nivele
- Tabel de highscore pe Internet
- Sabrina nu a mai încăput în joc
- Percy Hoven nu poate fi nominalizat
- Nu are număr de 8989...



**LA REGOLTAT** Aceste plante dubioase trebuie adunate complet, pentru a putea strânge în container și mai multe grămăjoare de câine în nivelul următor.

**Frățiorul mic pe PC al lui Big Brother întrece show-ul de urmărire prin insignifianță. Acest fapt îl pot constata și cei mai devotați fani al show-ului. Noi v-am avertizat...**

**M**anu șade bosumflată într-un colț și se abandonează dietei cu Nutella. Puilul mamei Jona se unge cu cremă, Alex și Kerstin țopăie de cade tavanul, iar John, total impasibil, coace o pâine. Poveștile, dramele și comedile care conduc spectatorii spre meleagurile somnului nu sunt cuprinse și în Big Brother - The Game.

În locul acestora, fanul ușurat de 15\$ trebuie să se bucure de o simplă

copie de *Pac Man*, a cărei unică legătură cu emisiunea TV constă în figurile de joc. Făcând abstracție de controlul prost, jucătorul are sarcina de a plimba printr-un labirint niște caricaturi proaste sau mediocre ale locuitorilor containerului, pentru a aduna toate plantele asemănătoare cu cannabisul, grămăjoare de câine etc. Un contact cu un alt locuitor al containerului duce la pierderea unuia din cele trei vieți în total. Răsplata pentru toate acestea sunt 21 de secvențe video, care rulează după colectarea unor obiecte bonus.

Harald Wagner  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Povești din cele care dau atâta bătaie de cap cenzorilor și care adorm spectatorii nu sunt cuprinse în joc.**

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

■ **Mirlapozii**  
Ni se arată cum poate preocuparea pentru detaliu să îmbunătățească un joc clasic din săliile de jocuri.

■ **Big Brother - The Game**  
Copia penibilă a unui joc clasic de sală, la nivel de joc gralului, care se va vinde doar mulțumită maniei Big Brother.

■ **Peepi**  
Un joc penibil de perspicacitate, viabil doar grație prezentatoarei sexis care se referă.

■ **We are Angels**  
Un jump&run penibil, care există doar datorită bonusului de star al lui Bud Spencer.

■ **Gute Zeiten, schlechte Zeiten (jocul)**  
Un penibil adventure de multi-media, care își datorează existența serialului cu același nume.

### GRAFICĂ

Satisfăcătoare

Ca în benzile desenate, dar totuși neinspirată

■

### SUNET

Nesatisfăcător

Din păcate lipsește sunetul original.

■

### CONTROL

Deficitar

Figurile reacționează încet sau deloc.

■

### MULTIPLAYER

Nu poate fi punctat

Nu are mod multiplayer.

■

■

■

■

■

## Big Brother - The Game

### NECESAR

Pentium 166  
32 MB RAM  
4x CD-ROM  
HDD: 62 MB

### RECOMANDAT

Pentium 266  
32 MB RAM  
16x CD-ROM  
HDD: 62 MB

### GRAFICĂ

✓ Software  
x 3Dfx/Glide  
x Direct 3D  
x Open GL

### SUNET

x EAX (SBLive!)  
x Aureal 3D  
x Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single-PC - Rețea - Internet -  
Nr. jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 1

### CONTROL

Force-Feedback ..... x

**10%**  
**SATISFACTIE**

## TESTE SCURTE

### Ancient Conquest

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Hemming

■ DISTRIBUȚIE Hemming ■ Fără limită de vârstă



**FIUL PESCARULUI** Sistemul economic este realizat extrem de simplu.

Acest joc inspirat din *Age of Empires* emană un anume șarm medieval. În rolul unui erou antic grec, Jason, porniți în căutarea lânii de aur, cu ajutorul unor corăbii de război și al unor vapoare comerciale. Animațiile sunt însă seci, iar despre tehnică nici să nu mai amintim. Nu se poate vorbi de inteligență artificială, căci adversarii sunt chiar mai proști decât ar permite zeul războiului, Marte. Un sistem rudimentar de economie, evenimente naturale ca uragane și inundații, precum și misiunile variate împiedică totuși scufundarea totală a lui *Ancient Conquest*. (pk)

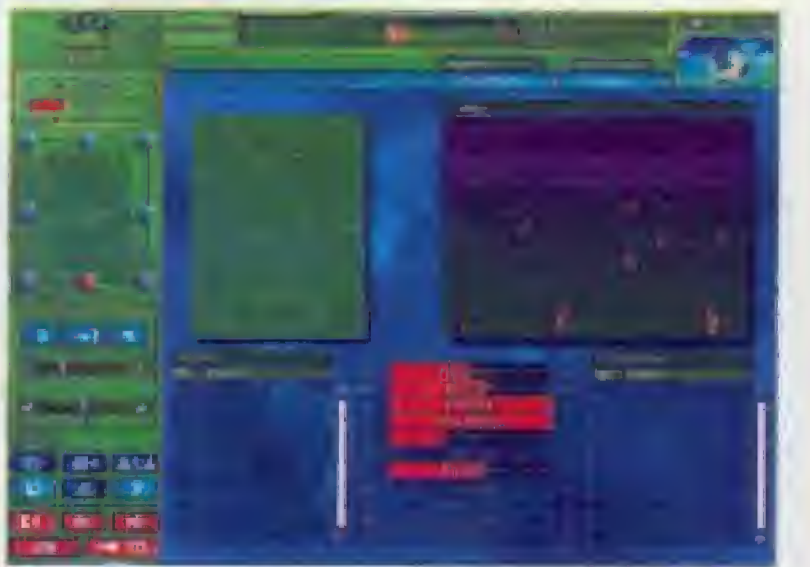
## SATISFACTIE

**38%**

### UEFA Manager 2000

■ GEN Manager fotbal ■ PRODUCĂTOR Bubball

■ DISTRIBUȚIE Infoframes ■ Fără limită de vârstă



**O MINGE AMARĂ** Lucrurile decurg banal în *UEFA Manager*. Ce să-i faci, fotbalul este un lucru serios.

Unsprezece oameni, o mie de griji.

*UEFA Manager 2000* vă pune în scaunul antrenorului unui club european de fotbal. De la achiziționarea jucătorilor prin planul de antrenament până la tactică și poziționarea jucătorilor, toate sarcinile cotidiene ale unui stadion cad în resortul dvs. Datorită ofertei de manageri de fotbal de calitate, jucătorii au devenit însă pretențioși. Faptul că UEFA este un simulator economic solid ar putea fi repede uitat, datorită prezentării prea sărăcăcioase și lipsei stridente de umor. În afara puriștilor declarați, nimănui nu-i plac deșerturile goale de litere. (dk)

## SATISFACTIE

**66%**

# Afacerea (treaba) mare

Cum se pot face milioane din excremente

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Anvil-Soft ■ PREȚ cca. 20 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

**PE SCURT**

- 5 WC-uri
- 5 clătitoare
- 5 capace de WC
- 5 tipuri de hârtie
- 4 cabine
- 3 adversari
- 1 afacere uriașă



Allgemein:	Spülungen:	Stk.	Schlüssel:	Stk.	Brillen:	Stk.
Handtrockner	Schüsselfluter	6	Keramik	12	Spülmann	4
Seifenspender	Fäkalmarodeur	8	Metall	9	Backenfänger	8
Kondomautomat	Springflut	4	Marmor	9	Presswonne	8
Lichtschranke	Sturzbach	0	Gold	0	Latrinenthron	0
Alles richten	Apokalypse	0	Smaragd	1	Kaiserstuhl	3

Kollektorenvorteil 41.429.526 €

**SALA TRONULUI** Cine investește 10\$ în marea sau mica afacere, se bucură numai de lux, de la toaleta de smarald până la colacul cu blană de hermelină. Deși în cele din urmă... Ptiu!

**Norocul din WC.** Cel mai curios simulator economic al tuturor timpurilor vă pune în rolul unei femei de serviciu, pentru a deveni regele-toaletă al celor șapte sisteme de canalizare mondiale.

Există multe căi de îmbogățire. Nu știu nimeni însă de ce a fost adaptată pentru PC tocmai calea prin umblătoare. Nu contează, căci acest joc vă ajută să vă petreceți agreabil timpul. La început nu aveți decât atâția bani cât trebuie pentru instalarea primei parcele. Dar unde? În cartierul bordelurilor și pe lângă gări se scurg în valuri toate tipurile de secreții, ceea ce înseamnă costuri sporite de întreținere. Aeroportul este un locșor foarte frecventat, însă clienții din cartierele cu grădini plătesc

mai mult pentru treabă și pentru prezervative. Fiecare toaletă își are părțile sale negative. Prețul și dotarea trebuie să fie viabile. Îndată ce firma funcționează, trebuie să mai vărsați niște bani în cercetare, pentru ca nici un concurent să nu dispună mai repede decât dvs. de îmbunătățiri de confort. Un act de sabotaj întreprins de Udo Übel nu dăunează nici ei în această concurență, necum o sesizare trimisă poliției sanitare. Îndată ce modelele de toaletă, cinci la număr, au fost realizate în toate variantele lor, pentru a fi onorate de public, vă veți da seama cât de slab funcționează managerul și cât de scârbos este de fapt.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Curba de satisfacție coboară repede printre peria de toaletă și pisoar, până în canal.**

**PUNCTAJ**

- ÎN COMPARAȚIE**  
Alternative prezentate pe scurt.
- **Holiday Island**  
Doar o reconstrucție înfrumusețată a unui paradis de vacanță neinteresant.
  - **Pizza Syndicate**  
Și totuși este plată: pizza cucerește pământul, dar nu și PC-ul.
  - **Wet Attack**  
Cula arde de patimă pentru răutăciosul Pimperator. Moderat distractiv.
  - **Klomanager**  
O apucătură în WC? Pentru mai puțin de câteva ore ni se oferă o glumă proletară.
  - **Bling! 2**  
Fete despoluate și grafică proastă. Curat rahat!

<b>GRAFICĂ</b> ..... Nesatisfăcător Imaginile statice nu pot impresiona cu adevărat.	<b>NECESAR</b> Pentium 100 16 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 23 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium 166 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 23 MB
<b>SUNET</b> ..... Nesatisfăcător „Imnul toaletelor”? Domnilor, vă rog...	<b>GRAFICĂ</b> ✓ Software x 3dfx/Glide x Direct 3D x Open GL	<b>SUNET</b> x EAX (SBLive!) x Aureal 3D x Dolby Surround
<b>CONTROL</b> ..... Bun Cu puține clicuri, deci fără probleme.	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single-PC 4      Rețea - Internet - Nr. jucători / CD ..... 4 CD-uri / pachet ..... 1	<b>MULTIPLAYER</b> Force Feedback ..... x

**40%**  
SATISFACTIE

**Der Klomanager**

**TESTE SCURTE**

**Blestemul aztecilor**

■ GEN Adventure ■ PRODUCĂTOR Cryo  
■ DISTRIBUȚIE Ravensburger ■ Fără limită de vârstă



**NEDISTRACTIV** Un clic asupra juvilierului vă duce la o explicație a meseriei.

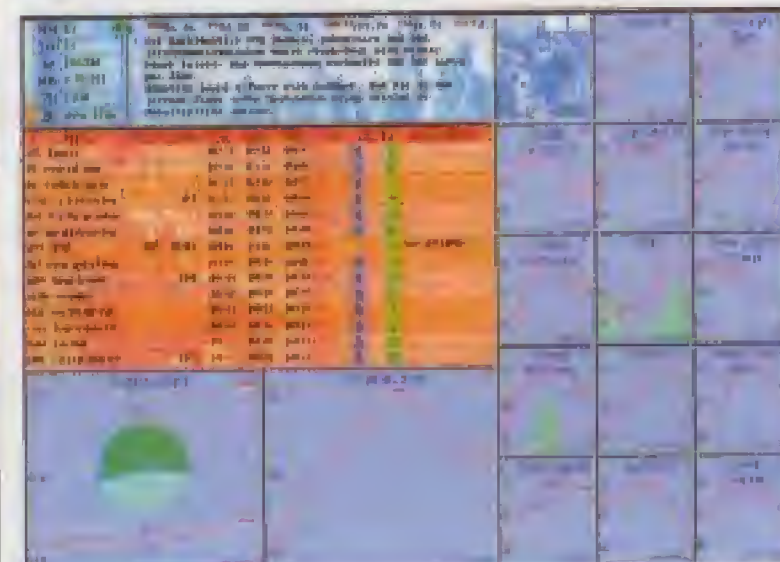
La acest aventur este vorba despre continuarea lui *Pharaoh's Tomb*. Din nou jucătorul va fi învinuit de crimă pe nedrept, din nou trebuie să găsească circa 20 de obiecte și să le combine câteodată într-un mod total illogic. Controlul este foarte inflexibil, deoarece vă puteți mișca doar ca în vechile filme Interactive. În salturi mari înainte și înapoi printre opțiunile acestuia. Foarte rar se pot acționa obiectele, lucru care duce la un lung text enciclopedic. S-ar putea ca *Der Fluch der Azteken* să fie acceptabil ca software educațional, dar ca joc din păcate este foarte discutabil. (hw)

**SATISFACTIE**

**26%**

**Wall Street Tycoon**

■ GEN Simulator economic ■ PRODUCĂTOR Lumis  
■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft ■ Interzis sub 6 ani



**EXCELENT** Wall Street Tycoon este mai frumos decât oricare program de contabilitate.

Febra bursei face ravagii. În *Wall Street Tycoon* faceți afaceri cu acțiunile unor firme fictive. Cursurile se bazează pe știri, dar de regulă sunt rezultatul unui generator de valori aleatorii. Ceea ce e greu în realitate este foarte ușor în acest joc. Când cursul crește, se cumpără. Când cade, se vinde. Dividendele de 400% pe an nu sunt o raritate, iar falimentul total este aproape imposibil. Acest program nu prea atrăgător furnizează puțină satisfacție. Realitățile istorice sunt cuprinse ca misiuni, putând încerca să reacționați mai bine decât investitorii de odinioară la criza de ulei, la crahul bursier și la războiul mondial. (hw)

**SATISFACTIE**

**16%**

# Goana maestrilor off-road

Prietenii off-road-ului au de tras în Rally Masters

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Digital Illusions ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ PREȚ cca. 45\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

**PE SCURT**

- 17 vehicule
- 45 trasee
- Trei clase de mașini
- Patru campionate
- 30 piloți renumiți
- Trei discipline

**Concurența lui Colin McRae: dincolo de traseele fixe, în Rally Masters vă îngropați în noroi cu cea mai mare viteză posibilă.**

Piloții de raliu sunt niște singuratici. Cu un co-pilot credincios lângă ei, artiștii off-road o pornesc la vânătoarea de zecimi de secundă în lupta contra cronometru. Duelurile bară lângă bară sunt la fel de rare în acest tip de sport ca manevrele de depășire. O singură excepție este făcută de Race of Champions. Aici, piloții se întrec doi câte doi în același tip de autovehicul. Traseele sunt constituite din două benzi diferite, care supun artisticele manevre de pilotaj la diferite încercări. Pentru a se stabili învingătorul, fiecare pilot face câte o rundă pe banda interioară și pe cea exterioară. Aceste dueluri sunt doar o parte dintre provocările lui *Rally Masters*: jocul vă trimite și pe traseele de etapă tradiționale. Aici, atotprezentul co-pilot vă avertizează asupra curbilor sau pericolelor de pe șosea, dar nu vă bazați prea mult pe ajutorul lui, deoarece indicațiile sale sunt, în numeroase cazuri, foarte imprecise. Ultima disciplină din program este Challenge Cup. În aceste concursuri concurați împotriva a trei adversari, pe circuite rotunde. În realitate, aceste curse nici nu există, însă pentru off-roader-ul virtual ele prezintă o binevenită alternativă la traseele de etapă singuratiche.

Drumurile înzăpezite prin pădurile din Suedia sau pistele de



**THE DUEL** La cursa campionilor, dvs. și concurentul vă aflați pe două piste diferite. Între ele se află un zid, astfel că nu-l puteți vedea.

noroi din Indonezia îi creează noi provocări profesionistului de raliu în timpul sezonului. Cariera dvs. începe cu mașini de Formula 2 și vă luptați pentru a avansa spre WRC, Formula 1 a sportului de raliu. Cei mai curajoși piloți pot să încerce legendele raliului. El trebuie să strunească monștri off-road precum Audi S1 Quattro sau Lancia Delta Integrale.



**OPINII**

**Satisfacție garantată. Rally Masters scurtează timpul de așteptare pentru Colin McRae 3.**

Sascha Gliss

Sascha Gliss  
t.a. Cornellu Dan

Peisajele variate și pitorești, fizica de pilotaj și AI-ul ridicat catapultează Rally Masters în clasa superioară a bătăliei automobilelor. Jocul nu încearcă să arate ca o simulație exactă: opțiunile rarefiate de tuning și avariile reduse la minim dau șanse reale de victorie până și unui începător.

**Gonește până se rupe axa. Rally Masters surprinde aproape perfect atmosfera curselor de raliu.**



**CAMARAZII DE CARTON** Spectatorii de pe margine seamănă din apropiere cu figurile de reclamă din carton din magazinele de software.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativile prezentate pe scurt

- **Colin McRae Rally**  
Campionul a îmbătrânit între timp. În curând va apărea partea a doua.
- **Rally Championship Ed. 2000**  
Curse de raliu destul de realiste, într-un ambalaj corespunzător.
- **Rally Masters**  
Mixaj reușit între realism și distracție completat de o grafică peste medie.
- **Seqa Rally 2**  
Pură acțiune! Cui îi place gălăgia și culoarea a nimerit la țanc.
- **Boss Rally**  
Un copil dezavantajat din punct de vedere grafic și tehnic, la mâna de pe el!

**GRAFICĂ** ..... Bine  
Autovehicule detaliate și trasee colorate

**SUNET** ..... Mulțumitor  
Gălăgie monotonă de motoare, co-pilot plictisit

**CONTROL** ..... Bine  
Avizabil și fără volan

**MULTIPLAYER** ..... Bine  
Curse rapide în Internet și LAN

**80%**  
**SATISFAȚIE**

Rally Masters	
<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>
Pentium 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 250 MB	HDD: 350 MB
<b>GRAFICĂ</b>	<b>SUNET</b>
✗ Software	✓ EAX (SBLivel)
✗ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	
<b>MULTIPLAYER</b>	
Număr maxim de jucători	
Single PC 1	Rețea 8
Internet 8	
Număr jucători/CD	1
CD-uri/pachet	1
<b>CONTROL</b>	
Force-Feedback	✓

# O nouă față

Mai mult timp pentru o reușită. Noua ediție promite satisfacție neumbrită de bug-uri

## FACTS

■ PRODUCĂTOR TopWare ■ PREȚ cca. 25\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- Meniuri prelucrate
- Șase hărți suplimentare
- Arbore tehnologic simplu de controlat
- Nou mod multiplayer
- AI excelent
- 3000 bug-uri mai puțin



**LA MULȚI ANI** Mulțumită suportului interfețelor OpenGL și Direct3D îmbunătățit, puteți degusta în sfârșit toate efectele grafice.

"Earth suflă concurența din cizme", se spunea în ultimul nostru test a lui Earth 2150. Din păcate, era lungă și lista greșelilor de programare și a problemelor cu driverele.

Pentru că titlul RTS nu era maturizat în toamnă, distribuitorul TopWare a trebuit să postlivreze înfrigurat în lunile următoare o mulțime de patch-uri. Noua ediție a lui Earth 2150 se poate achiziționa contra sumei de 25 USD și are câteva features în plus, cum e fereastra de cercetare, cu ajutorul căreia aveți o privire de ansamblu asupra tuturor unităților. În afară de aceasta, au fost înlăturate greșelile de joc în rețea, așa că nu

mai trebuie să vă temeți că partida online va fi terminată abrupt, din cauza unei greșeli de sincronizare. Versiunea este completată de suportul tuturor plăcilor grafice importante și de echilibrarea raportului de forțe. Puteți avea rateuri la soundtrack dacă nu ați instalat ultimele drivere. Principiul de joc rămâne același, doar că meniurile sunt mai ușor de controlat.

Peter Kusenberg  
t.a. Corneliu Dan

Improspătarea i-a făcut bine Pământului. În sfârșit, unitățile se pot trimite în luptă fără teama de crash a sistemului sau a jocului.

## PUNTAJ

## Earth 2150 2.0

### ÎN COMPARAȚIE

- Alternativele prezentate pe scurt
- **Earth 2150**  
Earth 2150 reușește să excludă concurența la capitolul principiu de joc și grafică.
  - **StarCraft**  
Clasicul încă mai place, nu numai prin design-ului mistunilor.
  - **Command & Conquer 3**  
Nu este o referință, din cauza lipsurilor tehnice.
  - **Warzone 2100**  
Cu toată tehnologia sa revoluționară, titlului Eidos îi lipsește atmosfera.
  - **Thandor**  
Prea puțină bucurie de joc la vârul lui Earth, din punct de vedere tehnologic.

### GRAFICĂ

..... Foarte bine  
Tehnologia maturizată pune noi stăchete.

### SUNET

..... Bine  
Soundtrack-ul creează atmosferă

### CONTROL

..... Foarte bine  
Un clic de mouse și vă aflați în vâltoarea acțiunii.

### MULTIPLAYER

..... Foarte bine  
Serverul www.earthnet.com este pregătit.

**92%**

**SATISFACTIE**

### NECESAR

Pentium 200 MMX  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 140 MB

### RECOMANDAT

Pentium II 400  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 720 MB

### GRAFICĂ

✗ Software  
✓ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✓ Open GL

### SUNET

✓ EAX (SBLive!)  
✓ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single PC 1 Rețea 16 Internet 16

Număr jucători/CD ..... 16  
CDuri/pachet ..... 2

### CONTROL

Force-Feedback ..... ✗

## SHORTTESTS

### Răzbunarea "puilor de mlaștină"

■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR Koch Media  
■ DISTRIBUȚIE Koch Media ■ Restricții necunoscute



**RĂZBUNAREA ESTE DULCE** Pulul turbat și-a pus în cap să-l termine pe vânător.

Joculețul gratuit *Mooohnjagd* a fost dezvoltat de programatorii lui Gothic, Phenomedia, pentru o cunoscută marcă de whisky. Răzbunarea "puilor de mlaștină" este o încercare melodramatică de a doborî financiar febra *Moorhuhn*. Ca vânător virtual, trageți pe mai multe nivele în tot ce mișcă pe pământ, pe apă sau în aer. În nivelul de bonus, jucătorul cu cel mai mare succes intră în pielea puiului și-i arată vânătorului uman cu flinta sau cu bazooka drumul spre casă. Furtul ideii se poate ierta, însă nu și transpunerea ei în practică în acest joc plictisitor. (sg)

## SATISFACTIE

**17%**

### You don't know Jack 3

■ GEN Quiz ■ PRODUCĂTOR Berkley Systems  
■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ Restricții necunoscute



**POFTIM?** Felul întrebărilor distrage răspunsul corect.

Cu subtitlul "în jos", total trăsnițiu moderator de show-uri, Jack, o pornește a treia oară la drum. La categoria "Ajutor, în mine se ascunde un Leonardo DiCaprio", jucătorului i se pun întrebări neinteligibile sau nerușinate, care au peste zece moduri de răspuns. Răspunsurile posibile asigură înțelegerea distracției la fel de mult ca mușcătoarele comentarii ce urmează după un răspuns corect. Tăria jocului poate fi probată cel mai bine la chefuri: celor care joacă singuri li se vor lăși buzele într-un zâmbet, căci umorul grotesc poate fi gustat doar în grupe mai mari. (hw)

## SATISFACTIE

**74%**

# Unde-mi este unitatea?

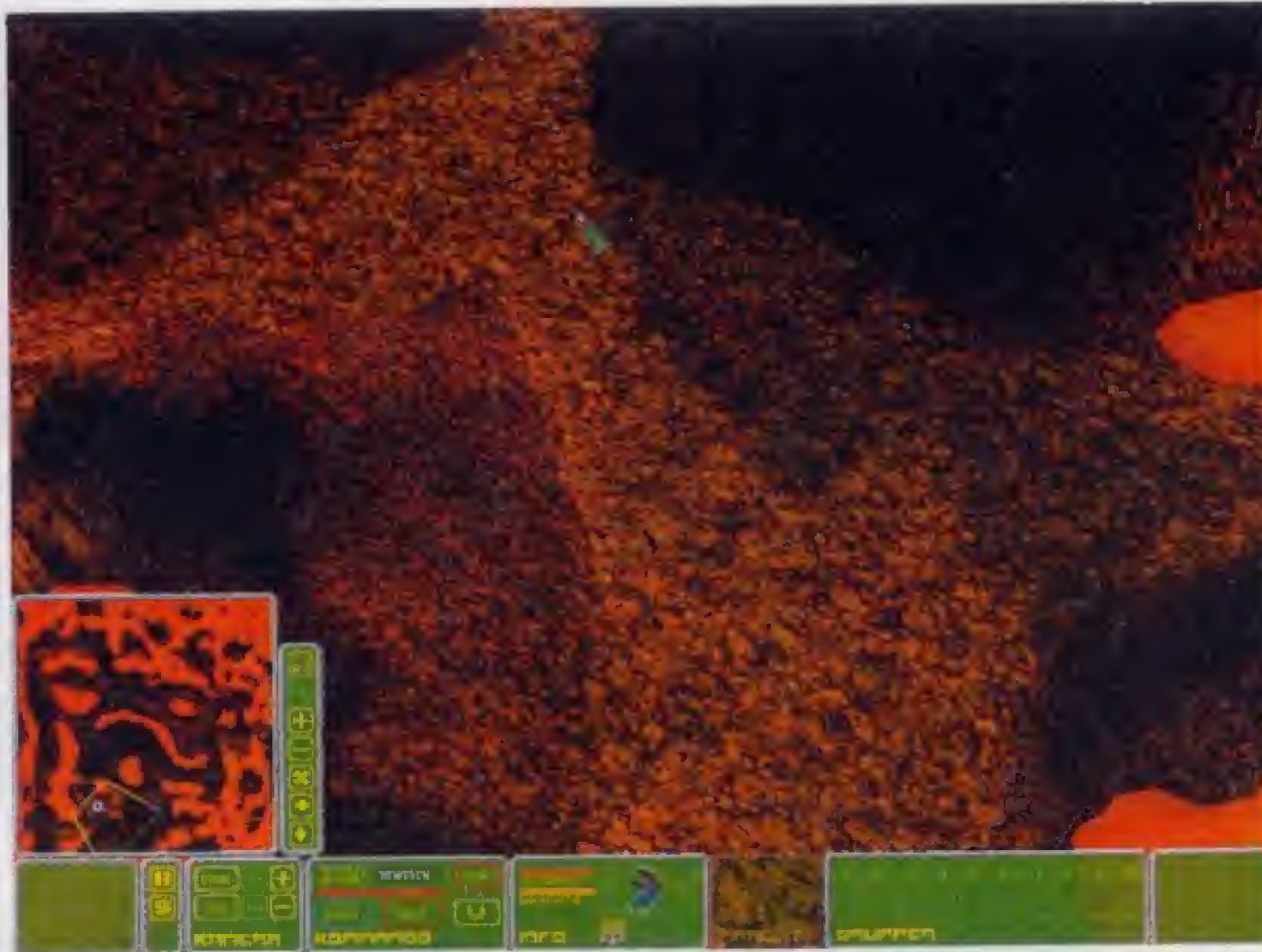
Fostul joc denumit Dogs of War impresionează doar prin nuanțele sale maronii

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Silicon Dreams ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000 ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- 25 nivele
- Trei campanii
- 35 unități diferite
- 200 unități maxime pe nivel
- Controlul direct asupra unei unități este posibil.



**BINE CAMUFLAT** În această imagine puteți vedea opt unități inamice și una proprie. Culoarea mediului împiedică derularea cursivă a jocului.

**Cu cele trei părți inamice pline de fantezie, cu un control direct opțional și cu sistemul interesant de joc, Starship Soldiers are toate premisele unui plăcut și mai altfel joc de strategie.**

**D**ar Silicon Dreams a ratat această șansă și folosește potențialul jocului doar pentru misiuni extrem de obișnuite. Ca de obicei, aveți la dispoziție la început un amestec colorat de unități diferite, pe care le purtați cu ajutorul comenzilor de la tastatură sau mouse prin peisajele 3D maronii. De îndată ce ați eliminat adversarii sau ați ajuns într-un anumit loc, misiunea este terminată. Unitățile supraviețuitoare pot fi

schimbate după aceea cu alte trupe proaspete, însă fără experiență - lucru care este atât de inutil încât nu vă veți folosi de el. Și posibilitatea de a folosi unitățile cu tastele săgeți va rămâne nefolosită, deoarece computerul își dirijează tancurile mult mai bine și mai rapid. Punctul slab al jocului este grafica. În peisajele roșu-maronii, unitățile minuscule de aceeași culoare devin invizibile, nu se pot vedea denivelări de teren și nu sunt marcate grafic nici măcar unitățile selectate.

Harald Wagner  
t.a. Corneliu Dan

Unele feature-uri ale jocului sunt atât de inutile încât nu le folosește nimeni.

## PUNCTAJ

### IN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt

#### ■ Battlezone 2

Cu sau fără bază, control direct sau indirect: unitatea de măsură.

#### ■ Close Combat 4

Orgie de carne de tun, cu acțiune, distracție și control fin.

#### ■ Thandor

RTS obișnuit în haină 3D. Un demo se află pe CD.

#### ■ Force Commander

Chiar cu bonusul Star Wars, Force Commander este mediocr.

#### ■ Starship Soldiers

Misiuni plictisitoare, grafică inacceptabilă și feature-uri inutile. RTS-ul este prea plictisitor.

### GRAFICĂ

Deficitar

Înceată, monotonă și dăunătoare jocului

### SUNET

Deficitar

Sunete tehnice monotone, efecte obișnuite

### CONTROL

Deficitar

Din cauza graficii, aproape imposibil

### MULTIPLAYER

Mulțumitor

Nici o diferență față de single player

49%

SATISFACTIE

## Starship Soldiers

### NECESAR

Pentium II 266  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 342 MB

### RECOMANDAT

Pentium III 600  
256 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 682 MB

### GRAFICĂ

✗ Software  
✓ 3dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✗ Open GL

### SUNET

✓ EAX (SBLive!)  
✓ Aureal 3D  
✓ Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single PC 1 Rețea B Internet 8  
Număr jucători/CD ..... 1  
CD-uri/pachet ..... 1

### CONTROL

Force Feedback ..... ✗

## SHORTTESTS

### Slam Tilt Resurrection

■ GEN Flipper ■ PRODUCĂTOR Ganymede  
■ DISTRIBUȚIE Technologies ■ Restricții necunoscute



**BANGUL CU BLONDELE** Mesele de flipper arată bine, dar oferă prea puțin.

*Slam Tilt Resurrection* este probabil cel mai potrivit joc pentru oamenii lenți: puteți la fel de bine să fumați între timp sau să beți o bere. Cele două mese "pirat" și "demon" sunt atât de încete, încât nu se observă nici o reacție negativă din partea lor atunci când jucătorul nu mai e atent la flipper sau nu mai reacționează deloc. În ciuda încetinelii, jocul nu derulează cursiv bitele, nici măcar în clipa unei instalări full (peste 1 Gbyte). Către toți flegmaticii: prindeți-l, dar repede! (hw)

## SATISFACTIE

52%

### Disney's Crazy Games Collection

■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR Disney  
■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ Fără restricții de vârstă



**STILUL ADEVĂRAT** Grafica pare a descinde direct dintr-un film de desene animate.

În *Disney's Crazy Games Collection* este vorba despre de o colecție de jocuri foarte mici. Începutul este făcut de Muschus Snowbattle, una dintre lumile ancorate în cea a Mulan-ilor din *Missile Command*. În *Agrabah*, maimuța Abu trebuie condusă în stilul Pac-Man de-a lungul unui zid. În *Battle for the Olimp Mountain*, acțiunea se învârtă în jurul dirijării unui cam gras cal zburător, pentru a atinge niște obiecte, iar în *Abyss Labirinth* trebuie condus un rac prin lumea de corali de pe fundul mării. Datorită simplității sale, *Disney's Crazy Games Collection* este interesant mai ales pentru cei mai tineri jucători. (hw)

## SATISFACTIE

38%

# Flușturisticul mesager al Cerului

Excepționalul action-adventure îl întrece chiar și pe Ultima 9 la deficiențe tehnice

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Shiny ■ DISTRIBUȚIE Virgin Interactive ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

**PE SCURT**

- Principiu de joc original
- Grafică pretențioasă, dar plină de greșeli
- Zece arme diferite
- 50 personaje
- Cel mai drăgălaș Mesia al tuturor timpurilor



**UN OCHI ÎNCHIS** Ce s-a întâmplat cu partea stângă a imaginii? În timp ce chip-urile grafice Voodoo3 provoacă căderea sistemului, chip-ul TNT2 arată totuși CEVA.



**La atâtea greșeli, bietului Bob i se lasă aripile.**

Peter Kusenberg

**OPINII**

De fapt, nu am voie să mă plâng. M-am distrat enorm cu această versiune a lui *Messiah* și nu am dat dreptate corului de voci ale colegilor mei împotriva bug-urilor de programare. În orice caz, este scandalos că, având o astfel de configurație a sistemului (PIII 500, DVD-Toshiba, Elsa Erazor III), încă mai e posibil să cadă sistemul. După patru ani de programare, ar trebui totuși ca jocul să ruleze fără probleme, măcar pe plăcile grafice mai cunoscute, cum sunt GeForce, Voodoo3 și TNT2. Aceasta îi dăunează genialului principiu de joc, astfel încât vă recomandăm să așteptați apariția următoarelor patch-uri.

**La patru luni de la lansare, am făcut un review-test al promițătorului titlu, însă acesta a dat rezultate neașteptate. Ce s-a întâmplat?**

Imediat după sosirea sa, în redacție s-a instaurat dezamăgirea: jocul rulează fără probleme doar pe un singur sistem de lucru. Pe multe PC-uri, Bob se prăbușește încă în timpul instalării, iar alte computere se chinuie, în ciuda driverelor grafice actuale, să-l pornească. Cel târziu la câteva minute după ce am făcut primii pași în lumea lui *Messiah*, au apărut primele greșeli grosolane de afișare, sub forma unor pătrățele

colorate sau a unor figuri neidentificabile.

În timp ce versiunea demo testată de noi în luna decembrie apărea cu mult mai puține greșeli decât produsul finit, principiul de joc a rămas neschimbat. Îngerul Bob trebuie condus printr-o lume futuristă și furișat în corpurile diferiților trecători, pentru a se lupta sau a rezolva diferite enigme. În general, versiunea este reușită, iar scenele de violență sunt foarte drastice, însă înscenate credibil.



**UȘA SECRETĂ** Unele texturi seamănă cu niște motherboard-uri, aceasta în cazul în care apar pe ecran.

Peter Kusenberg  
t.a. Corneliu Dan

**PE CD-ROM**  
Cele mai noi drivere GeForce

**Jocul de scenă al personajelor este nu numai original, dar și distractiv, chiar și în nivelele avansate.**



**TRASUL ÎN FARFURII** Chip-urile GeForce fabrică pătrate colorate în scenele din joc. Instalarea ultimului driver este imperios necesară.

**PUNTAJ**

- ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativile prezentate pe scurt
- **Drakan**  
În ciuda vânzărilor moderate, zborul pe dragon al lui Ryn rămâne totuși number one.
  - **ShadowMen**  
Călătoria lui LeRols prin regatul morților este interesantă și plină de atmosferă.
  - **Messiah**  
Principiul de joc original recomandă titlu Shiny. Inadvertențele tehnice sunt supărătoare.
  - **Outcast**  
Odiseea lui Cutter prin Adelpha este încă o operă inovativă.
  - **The Devil Inside**  
Controlul thriller-ului este o rușine.

<b>GRAFICĂ</b> ..... Suficient Energantă din cauza bug-urilor grafice.	<b>NECESAR</b> Pentium 233 64 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 600 MB	<b>RECOMANDAT</b> Celeron 400 128 MB RAM 8xCD-ROM HDD: 800 MB
<b>SUNET</b> ..... Bine Comentarii bine realizate.	<b>GRAFICĂ</b> ✓ Software ✓ 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D ✗ Open GL	<b>SUNET</b> ✓ EAX (SBLivel) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround
<b>CONTROL</b> ..... Mulțumitor Necesită adaptare, însă în limitele acceptabilului	<b>MULTIPLAYER</b> ..... Apreciere imposibilă Nu există mod multiplayer.	

**82%**  
**SATISFACTIE**

**Messiah**

Număr maxim de jucători	Single PC	Rețea	Internet	-
Număr jucători/CD				-
CD-uri/pachet				2
<b>CONTROL</b>	Force-Feedback			✗

# Nisip în motor

Cryo prezintă o călătorie în timp, pe planete deșertice, pentru prima dată în 3D

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Cryo ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ Interzis sub 6 ani

## PE SCURT

- Bazat pe un clasic de H.G. Wells
- Imagine video dinamică
- Uriașe peisaje pre-renderizate
- Rezoluții de până la 1280x960 dpi



**SĂRITURA ÎN TIMP** Îi amintește oare cuiva în această scenă de Outcast? Din păcate, The Time Machine nu oferă nici pe jumătate atâtea inovații cât prima apariție scenică a lui Cutter Slade.

Romanul *The Time Machine* a lui H.G. Wells este un adevărat clasic. Producătorul cunoscut pentru neobișnutele sale aventuri, Cryo, încearcă acum să adapteze pentru joc materialul cu tentă filozofică despre călătoriile în timp și evoluția omenirii.

**T**ime Machine se bazează de fapt doar pe câteva motive ale romanului folosit ca model și nu are nimic de-a face cu acțiunea cărții. Întrați în rolul lui H.G. Wells și începeți călătoria în timp, cu o mașină de fabricație proprie. Partea proastă este că, pe cât se pare, sunteți mai bun scriitor decât constructor, căci experimentul se

termină prost: ajungeți înapoi în mileniul 800. Lumea s-a transformat într-un loc devastat, care amintește de un imens deșert. Trebuie să aflați ce s-a întâmplat cu Pământul și să căutați, printre altele, mașina dispărută a timpului. Cryo a înscenat povestirea obscură ca adventure în stilul lui Atlantis, oferind jucătorului niște seri de ghicitori. Doar la grafică ar mai fi ceva de spus: pentru prima dată au reușit să se impună cu un engine 3D. Personajul este dirijat printr-o natură 3D, care impresionează mai ales prin imaginile video afișate.

Andreas Sauerland  
t.a. Corneliu Dan

Un adventure drăguț, cu un conținut convențional, învechit.

PUNCTAJ		The Time Machine	
<b>ÎN COMPARAȚIE</b> Alternativele prezentate pe scurt.	<b>GRAFICĂ</b> ..... Bine Mediu-renderizat drăguț, puțină variație.	<b>NECESAR</b> Pentium II 233 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 450 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 500 128 MB RAM 16xCD-ROM HDD: 600 MB
■ <b>Grim Fandango</b> Referința genului, prin stilul, umorul și story-ul său grandios.	<b>SUNET</b> ..... Mulțumitor Muzică de atmosferă, dialoguri scurte.	<b>GRAFICĂ</b> ✓ Software x 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D x Open GL	<b>SUNET</b> ✓ EAX (SBLivel) x Aureal 3D x Dolby Surround
■ <b>The Longest Journey</b> Înscenat cu dragoste, din păcate, cam sec pus în scenă.	<b>CONTROL</b> ..... Mulțumitor Imprecis și blocant la rezoluții mari.	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single-PC - În rețea - Internet - Nr. jucători / CD ..... CD-uri / pachet ..... 2	
■ <b>The Time Machine</b> O călătorie cu tentă ezoterică, cu o grafică interesantă, însă cu multe goluri de conținut.	<b>MULTIPLAYER</b> ..... Aprecieri imposibile Nu există mod multiplayer.	<b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... x	
■ <b>Dracula Resurrection</b> Drăguț, prost înscenat, deloc de groază.			
■ <b>Faust</b> Aventură confuză în alegerea Cerului sau a Iadului.			
	<b>63%</b> <b>SATISFACTIE</b>		

## TESTE SCURTE

### Strongman Competition

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Cat Daddy Games  
■ DISTRIBUȚIE Activision ■ Fără limită de vârstă



**DURERI MUSCULARE** Ce consumator de anabolice ar lega mai bine niște femei?

Pentru masă: șase pachete de mușchi concurează la opt discipline aproape comice, pentru a demonstra lumii că testosteronul poate înlocui cu succes sângele din vene. Cei mai buni la îndoitul mașinilor, aruncarea de cauciucuri, aruncarea în înălțime a butoiului, împinsul de TIR-uri primesc un pocal, în timp ce restul concurenților merg jigniți să facă duș. Pentru motorizarea bărbaților ajung trei taste, oricum nu există mai multe mișcări în repertoriu. Tot ce puteți face este să bateți ritmic în două butoane de accelerare sau să apăsați la momentul potrivit tasta de acțiune. Timp de joc total: aproape 30 minute. Puteți să-l cumpărați pentru 15 dolărei, dacă vreți să vă distrați la vreun party. (dk)

**SATISFACTIE**

**19%**

### Street Luge Racing

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Fuslon Interactive  
■ DISTRIBUȚIE Activision ■ Interzis sub 16 ani



**PE LÂNGĂ FINISH** Rareori se ajunge pe ultima sută de metri fără coaste rupte.

Sporturile extreme cresc adrenalina sau omoară, însă aici se instaurează plictiseala. Așa în ciuda tahometrului care arată ceva peste 100 la oră și a cursei care se desfășoară pe serpentine, prin metropole sau trafic. Totuși, cursele nu sunt captivante. Controlul la tastatură - stânga, dreapta, plus accelerație și frână - este groaznic de imprecis, iar concurenții care iau curbele par pregătiți mai degrabă pentru accidente decât pentru victorii. Cele opt trasee se aseamănă în construcție una cu alta ca o cască de motociclist. Grafica total învechită întregeste impresia generală de dezamăgire. (dk)

**SATISFACTIE**

**38%**

# Beția vitezei

Puneți-vă centura! Piloții Rollcage Sage 2 au nevoie în primul rând de un stomac sănătos

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Psygnosis ■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ PREȚ cca. 49\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- 60 vehicule
- 24 sisteme de arme
- Peste 60 trasee
- Cinci tipuri de naturi
- 16 moduri de joc
- Maxim patru jucători pe un PC



**OVERKILL** Armele din Rollcage Stage 2 strălucesc de efecte speciale și explozii fulminante. Folosirea harnică a armelor atrage puncte bonus.

**Sport de curse extrem. Doar folosindu-vă de mijloace neortodoxe și după o cursă extrem de rapidă veți reuși să vă instalați pe sociul învingătorului.**

Vehiculele pentru finalul lui *Rollcage* vin din Japonia: automobilele de jucărie teleghidate cu cauciucuri supra-dimensionate merg mai departe dându-se peste cap chiar și după un accident extrem. Tocmai aceste mașinuțe trebuie să le conduceți în *Rollcage Sage 2* prin niște trasee futuriste. În câteva ligi este permisă folosirea armelor pentru a ajunge în frunte. Fiecare pilot poate să ruleze pe șosele cu maxim două încărcătoare pline, iar

reumplerea lor se face după colectarea extra-urilor de pe drum. Mașinile mai simple nu dispun de un arsenal complet: dacă tocmai conduceți un asemenea vehicul, trebuie să vă mulțumiți cu goodie-uri simple precum rachetele neteleghidate. Unelte distrugerii puteți să le folosiți nu numai contra concurenților. Aproape fiecare obiect aflat pe marginea drumului poate fi distrus. Răsplata se concretizează în puncte de bonus. La sfârșitul cursei, jocul calculează, în funcție de aceste puncte și de locul obținut, rezultatul final. Ca în predecesorul său, și în acest joc folosiți toate cele 360 grade ale pistei. De exemplu, în tunele, la viteze mari, puteți să părăsiți



## OPINII

**Rollcage Stage 2 este incredibil de rapid, iar pe unele trasee aproape prea rapid.**

Sascha Gliss

În cazul lui *Rollcage Sage 2*, principul de joc stă în calea plăcerii pilotajului. De multe ori se întâmplă ca, în beția vitezei, să fii oprit și să pierzi secunde prețioase numai pentru orientare. Caz fatal, căci adversarii cibernetici impun, începând din cea de-a doua ligă, un tempo drăcesc și adună harnici puncte suplimentare. Cei care se împacă cu aceste probleme, vor găsi în *Rollcage Sage 2* unul dintre cele mai rapide și impozante d.p.d.v. grafic jocuri din ultima vreme. În toate colțurile explodează sau fulgeră ceva în timp ce goști pe traseele variate. Motivația de lungă durată este menținută de mulțimea mare de vehicule pilotabile.

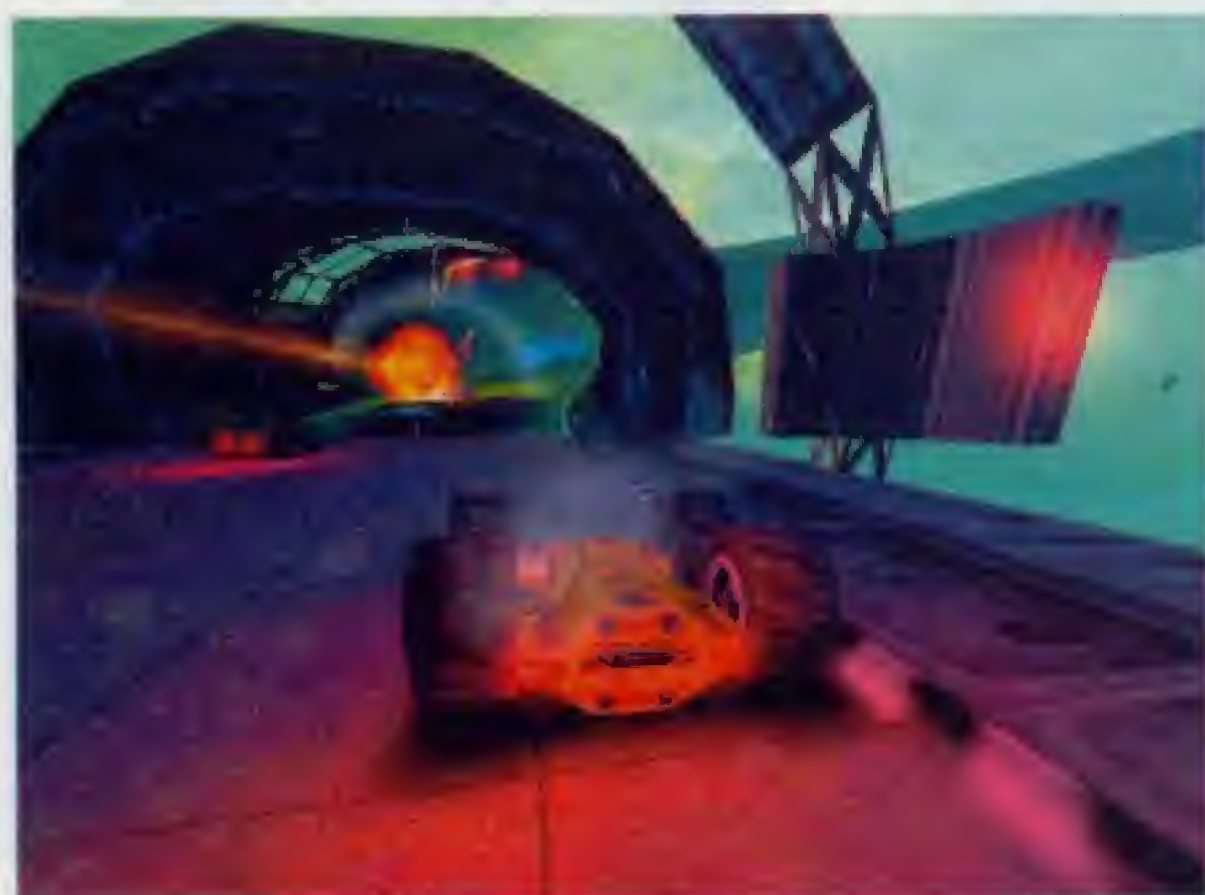
carosabilul și să continuați cursa pe tavan sau pe pereți - oricum pe tavan stau lipite mult râvnitele extra-uri.

Sascha Gliss



**PERFORMANȚA** Săgețile albastre de pe pistă produc o viteză suplimentară.

**Țineți-vă capul sus la 400 mile/oră. Rollcage 2 vă testează, la fel ca predecesorul, simțul de orientare.**



**SPACE RAGE** În curbele prelungite ale acestui traseu suspendat atingeți viteze nebănuite.

## PUNCTAJ

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt

- **Nice 2**  
Joc de curse în landurile germane. Cu gattling-gun-ul spre victorie.
- **Re-Volt**  
Joc de curse: opulență grafică și la fel de rapid ca Rollcage 2.
- **Rollcage Stage 2**  
Impresionant vizual, din cauza controlului - destul de complicat de pilotaj.
- **Rollcage**  
Predecesorul a trebuit să se descurce cu mai puține trasee.
- **Speed Busters**  
Nice 2 se întâlnește cu NYS 3. Mai greu de pilotat, decât celelalte jocuri.

<b>GRAFICĂ</b>	Bine
Super-rapid și super-cursiv.	
<b>SUNET</b>	Bine
Grooves din Fatboy Slim.	
<b>CONTROL</b>	Îndestulător
Este nevoie de adaptare.	
<b>MULTIPLAYER</b>	Foarte bine
Multilayer fără un LAN propriu.	

**71%**

**SĂTISFACTIE**

## Rollcage Stage 2

<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>
Pentium II 233	Pentium II 266
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 50 MB	HDD: 250 MB

<b>GRAFICĂ</b>	<b>SUNET</b>
× Software	× EAX (SBLivel)
× 3Dfx/Glide	× Aureal 3D
✓ Direct 3D	× Dolby Surround
✓ Open GL	

<b>MULTIPLAYER</b>		
Număr maxim de jucători		
Single PC 4	Rețea 5	Internet 5
Număr jucători/CD		4
CD-uri/pachet		1

<b>CONTROL</b>	
Force-Feedback	×



# Obosit și noroios

Despre cum se perfecționează arta recycling-ului și se scapă de fani

## FACTS

■ PRODUCĂTOR New World Computing ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000 ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- Peste 100 spells
- Peste 100 misiuni
- Peste 100 ore de joc
- Dreptul de a înceta jocul mai devreme



**SOSIREA A CEVA NEDEFINIT** Mare este perplexitatea când blocurile de pixeli se apropie! O fi prieten sau dușman? Întrebați-ne ceva mai simplu. Așteptați și o să observați dacă doare!

**Apariția celui de-al optulea M&M se învecinează cu nerușinarea: anticizat atât ca gameplay cât și ca grafică, el ocupă un loc în plus pe raft. Chiar și cei mai nepretențioși jucători vor urla de dezamăgire.**

În clipa în care un magician are chef de distrugere, el creează un portal prin care se năpustesc toate cele patru elemente - scurt timp mai târziu, primul oraș a dispărut de pe hartă. Extraordinar de creativ. Pentru ca măcar restul țării să rămână în picioare, cetățenii se jertfesc pe ei înșiși. Mai întâi, trebuie să scoateți din traficul fantezist o mulțime de pirați, șobolani, lupi și spirite. În acest timp,

se umflă printre ei balonașe cu valori, recrutați companioni sau citiți dialoguri fără sunet pe ecran.

Oricum, faptul că vreți să-i salvați pe acei cetățeni, nu este ceva de la sine înțeles. În definitiv, trebuie să vă strecurați prin niște teritorii pentru care cuvântul "colțuros" nu redă atât de bine pe cât ar trebui imaginea creată. Dealurile seamănă cu niște castele din cărți de joc, prietenii și inamicii sunt la fel de inexpressivi și toate texturile au o paliditate aparte. Sunetul și controlul ne scot la fel de multe chiote de bucurie. Lăsând acum totul la o parte, rămâne doar un joculeț RPG pentru nostalgici cu misiuni și lupte încleștate de click-uri,



**Un vas plin de pireu de cartofi ar arăta mai original și mai draguț.**

Daniel Ch. Kreiss

## OPINII

Înainte ca cei din urmă simpatizanți să mă facă praf, trebuie să declar: M&M numărul 8 înlătură, ba chiar nu mai are nimic de a face cu principiile și conceptele care îi caracterizau predecesorii. Să vedem mai departe: jocul are totuși părți nostime prin faptul că, în anul 2000, avem ocazia să mai vedem roți de dăruță pătrate, munți de colțuri și figuri noroioase. Numai că singura problemă este că nu am deloc de gând să cheltui nici un ban pentru aceste zâmbete. Deci, în cazul în care vă gândiți serios să investiți vreun ban în această operă umoristică, vă dau un sfat: cumpărați mai bine partea a șasea. Arată la fel de "impunător" însă costă cu mult mai puțin.

cu vrăji și cu arme până la tavan precum și cu o suprafață de joc plană până la orizont.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Corneliu Dan



**CINE SUNT?** Rezultatele cercetărilor noastre arată că personajul din imagine este un ceva prietenos.

**Grafică ciudată, sunet zgâriat, acțiune stereotipă: bine ați venit în trecutul RPG-urilor!**



**LOVITURĂ DUPĂ LOVITURĂ** Luptele urmează într-un tempo foarte rapid. Masa adversarilor o depășește pe cea din Diablo și confracții săi.

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt

- **Ultima 9**  
O sărbătoare a fanteziei
- **Baldur's Gate**  
Începând cu profunzimea sa, acesta este încă un produs model.
- **Planescape**  
Mai morbid, mai supărat, mai bun: lă ră 3D și totuși grafică este drăguță.
- **Might & Magic 8**  
An nou, poveste veche: nu se vede nici un pic de progres. Unii pleznesc de dezamăgire.
- **Might & Magic 7**  
Părea a fi un preview a ce va urma: partea a opta contrazice însă această teză.

### GRAFICĂ

Deficitar

Doar grămiziile de gunoi arată mai atractiv.

Doar grămiziile de gunoi arată mai atractiv.

### SUNET

Îndestulător

Liniștea dintre sunete creează variație.

### CONTROL

Mulțumitor

Era același efect și cu câteva taste mai puțin.

### MULTIPLAYER

Imposibil de apreciat

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

Nu există mod multiplayer.

## Might & Magic 8

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 375 MB	HDD: 550 MB

GRAFICĂ	SUNET
✓ Software	✓ EAX (SBLivel)
✓ 3Dx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single PC - Rețea - Internet
Număr jucători/CD
CD-uri/pachet

CONTROL
Force-Feedback

**56%**  
SATISFAȚIE

# Marșul spre moarte

Mamiferele sinucigașe nu s-au schimbat deloc în ultimii ani

**FACTS** ■ PRODUCĂTOR Tarantula Studios ■ PREȚ cca. 40\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000 ■ Fără restricții

- PE SCURT**
- 102 nivele
  - 12 nivele de antrenament
  - Opt posibilități de acțiune
  - Peisaje 2D cilindrice
  - Nici o reînnoire semnificativă



**NU CHIAR 3D** Peisajele sunt plane însă au fost create în jurul unor astfel de cilindri. Aici se vede un popor de lemingi care pot înota.

**80 de figuri pe două picioare** mărșăluiesc hotărât spre prăpastia înfricoșătoare. Se agață de vârfulile de munți, se luptă cu piranha sau se aruncă în aer.

Toate acestea, pentru ca o mână de figuri simpatice să ajungă nevătămate la ieșirea din labirint și pentru a-i juca o farsă soartei. *Lemmings Revolution* emană același șarm și are același conținut ca predecesorul său care între timp a împlinit șase anișori. Principiul de joc este foarte simplu permițând tocmai din această cauză designuri complexe de nivele. Lemmingii cad dintr-o ladă afară și fug țintă spre următoarea prăpastie. Pentru ca sinucigașele

animăluțe să nu își piardă viețile cu un ton asemănător unor aplauze, jucătorul trebuie să le indice calea. El trebuie să înzestreze unii lemingi cu anumite capacități: constructorii de scări, săpătorii de tunele și alpinistii sunt doar câteva dintre cele opt meserii pe care poate să le aibă un leming în scurta sa viață. Din păcate, numărul de școli de perfecționare este limitat ceea ce face din *Lemmings Revolution* să devină un foarte greu joc de gândire: care leming să fie pus să lucreze ceva anume și când pentru a le elibera tovarășilor săi drumul înțesat de prăpăstii, ape și spații goale.

Harald Wagner  
t.a. Corneliu Dan

Jocul posedă același șarm și conținut ca numeroșii săi predecesori.

PUNTAJ		Lemmings Revolution	
<b>ÎN COMPARAȚIE</b> Alternative prezentate pe scurt	<b>GRAFICĂ</b> ..... Mulțumitor Grafică 3D obisnuită și inutilă.	<b>NECESAR</b> Pentium II 233 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 4 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 400 64 MB RAM 16xCD-ROM HDD: 324 MB
■ <b>Lemmings Revolution</b> "Revoluționară" este doar suprafața de joc curbă - totuși este un joc de gândire foarte reușit.	<b>SUNET</b> ..... Mulțumitor Efectele sonore se trag din prima versiune.	<b>GRAFICĂ</b> X Software X 3dx/Glide X Direct 3D X Open GL	<b>SUNET</b> X EAX (SBLivel) X Aureal 3D X Dolby Surround
■ <b>Lemmings for Windows 95</b> Unul dintre primele jocuri pentru Windows, altfel - identic cu Lemmings.	<b>CONTROL</b> ..... Bine Doar opt icoane, un mouse-cursor cam nesigur.	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători: Single PC - Rețea - Internet - Număr jucători/CD ..... CD-uri/pachet .....	
■ <b>Cannon Fodder 2</b> Omuțel asemănător porții spre ieșire, însă înarmați.	<b>MULTIPLAYER</b> ..... Imposibil de apreciat Nu există mod multiplayer	<b>CONTROL</b> Force Feedback .....	
■ <b>Lemmings 3D</b> Prea complicat. Lemming-șii din lumea 3D erau aproape incontrolabili.	<b>80%</b> <b>SATISFACTIE</b>		
■ <b>Lemmings</b> Grafică pixelată și 2D, aproape identic cu Lemmings Revolution.			

**SHORTTESTS**

**Virtual Skipper**

■ GEN Simulation ■ PRODUCĂTOR Duran  
■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft ■ Fără restricții de vârstă



**CONTRA VÂNTULUI** Căpitanul este solicitat la maxim încă din primele misiuni de training.

Presupusa "prima regatta pe PC" este o simulație demnă de luat în seamă, spre deosebire de cu adevărat primul software de navigație cu pânze. Însă categoric nu este un joc pentru începători. Vântul, vremea și curenții marini sunt la fel de realist simulați ca și comportamentul bărcii. Din păcate, controlul este limitat doar la ridicarea pânzelor și la ajustarea cârmei. Nu este posibil un control fin al bărcii. Cei care stăpânesc cele trei clase de ambarcațiuni pot să concureze la renumitele trasee de regatta împotriva unor căpitani PC puternici, însă jocul poate avea loc și împotriva unor adversari reali în Internet. (hw)

**SATISFACTIE**

**44%**

**Business Tycoon**

■ GEN Management ■ PRODUCĂTOR Stardock  
■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft ■ Interzis sub 6 ani



**CONTROLABIL** Suprafața de joc poate fi controlată utilizând doar șase butoane.

O simulație economică foarte simplă vine de la Ubi Soft. Jocul împodobit cu logo-ul canalului TV - n-tv ne dă posibilitatea de a concura pe una dintre cele trei piețe de mărfuri împotriva unor adversari PC sau umani. Posibilitatea de analiză neîndestulătoare, reacțiile extrem de rapide și, mai ales, piața de aprovizionare foarte slabă fac din *Business Tycoon* o pierdere de vreme fără pretenții: dacă prețul variază, variază și cantitatea cerută pe piață. În acest mod puteți să asigurați întotdeauna cantitățile optime, fapt care se pare că îi priște mai ales adversarului PC. (hw)

**SATISFACTIE**

**36%**



**Concurs**



**Cine este unicul distribuitor al jocurilor  
Westwood în România?**

**Detalii în talonul de la pagina 141**

# Calculatoare și Internet românesc

O dată cu explozia tehnicii de calcul și a accesului la informație prin intermediul Internet, din ce în ce mai mulți utilizatori români de calculatoare au început să-și dorească o legătură la rețeaua internațională. Dar de la a dori până la a avea este drum lung. De ce ?, se vor întreba unii.

În prezent numai unele universități, licee sau firme au acces la Internet. Să nu-i uităm pe cei care prin intermediul unui modem reușesc noapte de noapte să prindă o legătură prin rețeaua telefonică. Spun "prindă", pentru că de obicei, după câteva minute, legătura se întrerupe, mai ales dacă centrala telefonică este de tip analog. Mai există și posibilitatea navigării pe Internet de la un club, contra unei taxe, care variază în funcție de viteza de transfer, dotarea calculatoarelor sau alte facilități (aer condiționat, muzică, ambient, etc.).

Deși prețurile sunt uneori exagerate, aici ai posibilitatea de a intra pe chat cu un prieten din America și la ora 2 noaptea sau îți poți încerca forțele într-un *Starcraft* sau *Quake* într-o echipă multinațională. Dar, pentru a putea juca ceva pe Internet, trebuie îndeplinite cel puțin două condiții:

1. clubul să fie în posesia jocului original;
2. legătura să fie destul de rapidă ca jocul să nu "rupă" (expresie larg folosită, care definește în general rularea unui joc la un număr de FPS-uri mult sub cel preconizat de producător).

Care este de fapt problema Internetului în România? Toți utilizatorii sunt supărați pentru că la noi, Internetul "merge" prost. În toată lumea, serviciile Internet sunt oferite de așa-numiții ISP (Internet Service Provider). În România există câteva firme cu activitate de ISP, care contra unor sume, calculate de obicei în dolari americani, oferă Internet la viteză românească. Dacă legătura este de tip dial-up sau linie închiriată, vina va cădea pe Romtelecom, deseori pe nedrept. Viteza de transfer atinsă de aceste linii rar depășește practic 40 Kb/s, dar sunt situații când se ating rate de transfer de 200 Bytes/s. Astfel de viteze aduc la exasperare utilizatorii pentru care încărcarea completă a unei

pagini este un test de răbdare, iar download-ul unui fișier de 2Mb - un lucru incredibil, care merită scris și transmis din generație în generație.

Conversând de curând cu un prieten din America, de origine română, plecat din țară în 1990, acesta mă întreba de ce nu găsește pe serverele românești imagini live din București sau din alte orașe, la ei transmiterea acestora fiind elementară. De asemenea, se mira de calitatea și cantitatea informațiilor de pe unele pagini Web românești, timpii imenși de încărcare a unei simple animații Flash și era chiar curios de ce la noi nu se pot cumpăra produse pe Internet, folosind cărțile de credit. Ce aș fi putut să-i spun? I-am explicat cum e cu viteza de transfer, dotarea tehnică, interesul celor care au pârghiile decizionale și nu i-a venit să creadă.

În general, toți sunt de acord că tânăra generație trebuie să aibă acces la orice fel de informație. În această idee, multe licee, universi-

tăți au sau au început demersuri pentru conectarea la Internet. Dar nu numai legătura propriu-zisă este cea mai importantă, mai este nevoie de server, de stații de lucru, de administratori, de spațiu. Internetul nu mai este egal cu virușii, atacul hacker-ilor, piraterie software.

Încet-încet, Internetul nu mai este ținut încuiat (în săli speciale, sub lacăt) și la care acum au acces toți doritorii, dar din păcate nu atât timp cât ar prefera ei. Internetul este la ora actuală cea mai importantă sursă de informație, în cinci minute găsești absolut orice te interesează, fără a pierde timpul prin bibliotecă, printre cărți cu pagini lipsă, citite de mai multe generații.

Nu întotdeauna dorința de nou poate fi sprijinită și material. De aceea, se întâlnesc și cazuri în care rețeaua este compusă din niște "fantastice" 486 DX 4, ale căror plăci de bază sunt acoperite de un praf așa de gros încât nici nu li se mai văd integratele. Am văzut un server de Internet 486 DX2 -

**Toată lumea este de acord că tânăra generație are nevoie de acces la orice fel de informație.**



**THERE IS NO PLACE LIKE SCHOOL.** Unul din sutele din laboratoarele universitare unde studenții au acces la programe de simulare matematică.

66Mhz, care gestiona o rețea de 16 stații de lucru 286 fără hard-disk, primite prin sponsorizare în 1992. Nu, imaginea nu este de la vreun muzeu, aceste stații există și funcționează, aici Internetul reducându-se la modul text sau un e-mail cu celebrul PIne. Există la un moment dat o glumă: aceste calculatoare sunt Diesel, referire făcută la zgomotul infernal care se aude din carcasa înalte de jumătate de metru și care nu adăpostesc decât o sursă cu motor de ventilator industrial, o placă de bază "originală IBM", o placă video și una de rețea BNC, microprocesorul și pumnul de fire groase cât cablul de telefon. Acesta este adevărul, chiar dacă am exagerat puțin. Pe de altă parte, există și laboratoare dotate la zi, în care întâlnim stații grafice SUN, calculatoare performante, pe care rulează aplicații de grafică, proiectare CAD și simulare matematică. Să nu uităm că în școli există elevi și studenți care nu-și pot permite nici măcar un calculator la mână a șaptea și pentru care cele câteva ore petrecute săptămânal în fața monitoarelor înseamnă foarte mult, poate chiar biletul câștigător, atunci când se va pune problema unei angajări.

Există însă și situații ilare, în care au acces la Internet persoane care sunt interesate doar de horoscop sau de chat și nu au acces ingineri, medici, cercetători de înaltă clasă, pentru care informația tehnică, medicală, economică este esențială. Sunt institute de cercetare sau de proiectare care nu au nici măcar o adresă de e-mail, în care inginerii proiectanți lucrează încă la planșeta de desen, cu rigla și creionul, visând la un calculator pe care să fie instalat AutoCAD-ul, program pe care l-au învățat pe băncile universității și pe care l-ar folosi pentru a-și simplifica munca.

Proiectarea paginilor de Web este în străinătate o afacere foarte bănoasă, companiile fiind conștiente că imaginea și afacerile lor depind în foarte mare măsură de aceste pagini Web. La noi, firmele rar își permit să angajeze un specialist care să se ocupe în mod constant de pagina lor. Deseori sunt realizate la repezeală câteva secvențe HTML, două-trei poze, ceva informație copiată dintr-un prospect, o adresă, un număr de telefon. Bine și așa, dar informația nu este actualizată luni de-a rândul, locul cunoscutelor bannere "Under Construction" nefiind reclamat de nimic nou. Se

**Sperăm că în viitor vom avea și confortul nu doar echipamentele necesare.**



**PAUZELE SE POT FOLOSI SI ALTFEL** În pauza dintre două cursuri trebuie să-mi citesc e-mail-ul.

cheltulesc sume imense pe conferințe, întâlniri, excursii în țară și străinătate, mochete luxoase, geamuri termopan sau pereți îmbrăcați în faianță, dar nu se iau decizii privind tehnica de calcul, modernizare, școlarizarea personalului în acest domeniu. Se crede că achiziționarea unor calculatoare rezolvă problema. Nici pe departe. Mai este nevoie de software cu licență, de personal pregătit corespunzător, dornic să lucreze cu ceva nou, de o legătură la Internet care să faciliteze transmiterea de informație între filialele societății și în relațiile cu clienții, de o pagină de Web care să atragă noii clienți, de multe altele care să facă încet-încet trecerea de la revoluția industrială la cea informațională. Există în România firme care au început deja să-și dea seama de importanța Internetului. Astfel, s-au făcut primii pași spre comerțul on-line, apărând deja câteva site-uri în care utilizatorul poate alege și comanda din câteva sute de produse ori poate licita pentru vânzarea sau cumpărarea unui produs. Astfel de site-uri se găsesc la adrese precum: [www.teora.ro](http://www.teora.ro), [www.panda.ro](http://www.panda.ro), [www.officemall.ro](http://www.officemall.ro), [www.eeebiz.ro](http://www.eeebiz.ro), [www.okazii.ro](http://www.okazii.ro) etc.

O altă categorie de site-uri interesante și deosebit de utile sunt cele din categoria "portal". Acestea oferă gratuit diferite informații economice, turistice, tehnice, afaceri, din domeniul IT, de interes general. Chiar dacă mai au mult până să ajungă la nivelul lui Yahoo sau Geocities, portalurile românești încep să-și facă un nume, iar unele chiar merită să fie

menționate aici: [www.click.ro](http://www.click.ro), [www.gaseste.com](http://www.gaseste.com), [www.portal.ro](http://www.portal.ro), [www.home.ro](http://www.home.ro), [www.index.ro](http://www.index.ro), [www.edison.ro](http://www.edison.ro), [www.millennium.ro](http://www.millennium.ro), [www.orientation.ro](http://www.orientation.ro), [www.start.ro](http://www.start.ro), etc. Acestea includ și motoare de căutare, deosebit de utile celor care caută resurse românești, dar și străine. Alte firme au început deja să dezvolte diverse module software, care, adunate cap la cap, cu unele modificări, dau naștere unor site-uri Internet splendide. Cu toate aceste realizări, situația generală nu este prea roză. Deși unele societăți de cablu TV intenționează să introducă, până în 2002-2003, în serviciile lor și furnizarea de Internet (chiar prin cablul TV), accesul la rețeaua internațională rămâne în prezent aproape un lux. Sunt convins că peste câțiva ani Internetul va deveni o prezență banală în viața unui utilizator de computer, așa cum este acum telefonul sau televiziunea prin cablu. Atunci, cine va citi acest articol va zâmbi cu superioritate.

Ionuț Ghionea

**Trăim era informației, în care fiecare secundă este prețioasă.**



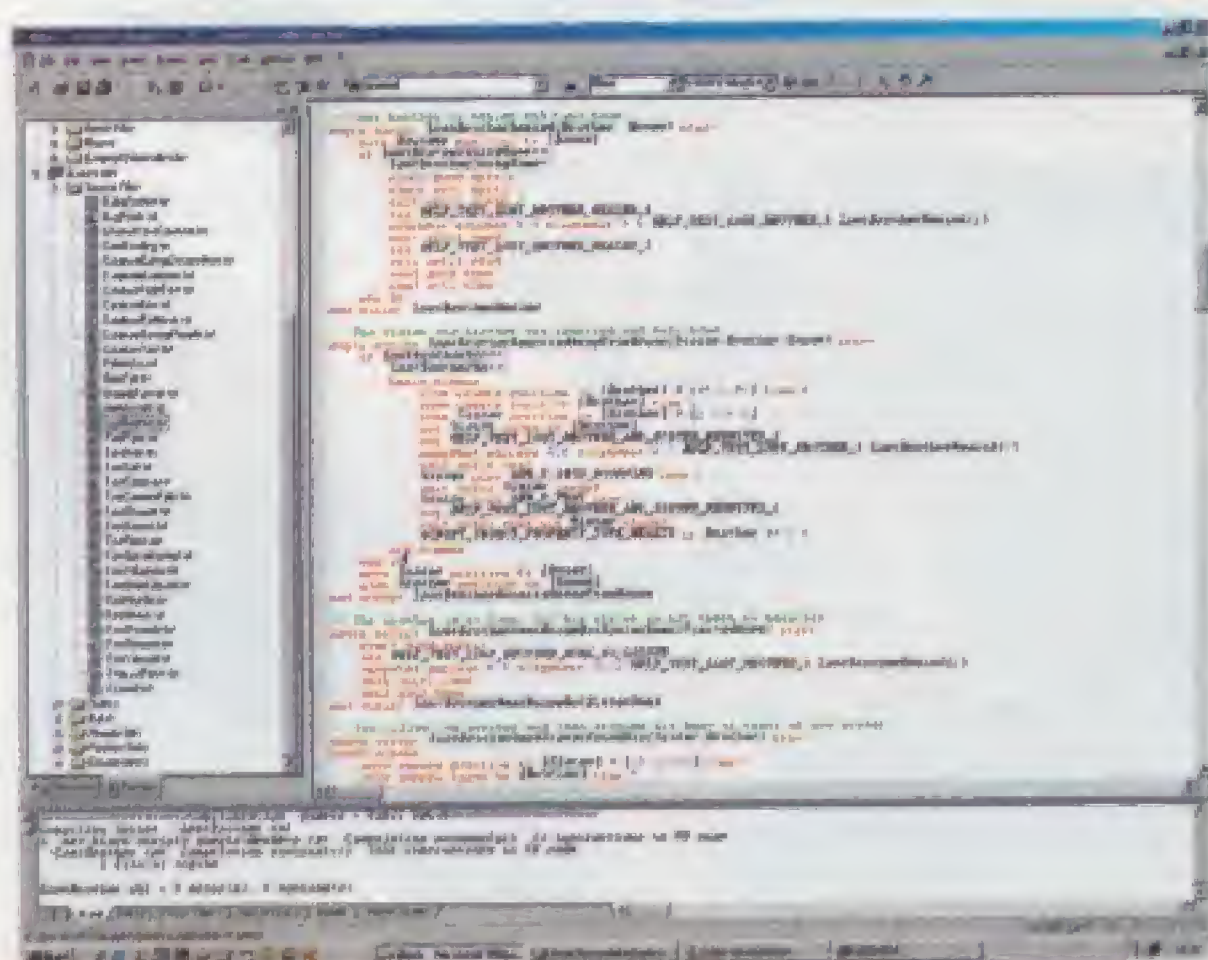
**VECHI ȘI NOU** Calculatoare în așteptarea studenților. Chiar dacă mobilierul e mai vechi, dotarea IT e de ultimă oră, și asta e foarte bine.



■ SĂRĂCIE ȘI BOALĂ  
Fratele acestei tinere femei  
a dispărut. Acum se roagă  
cu disperare zeului ei să-i  
vină în ajutor.

# Provocându-l pe Creator

Cine n-a sperat vreodată într-un ajutor  
din Cer sau s-a rugat pentru el?  
Lucrurile cerute Atotputernicului sunt  
aduse la îndeplinire de computer.



**NEGRU PE ALB** Un fragment din script-ul Lost Brother. Toate  
posibilitățile de acțiune ale jucătorului trebuie dinainte prevăzute.

Când începe jocul, sunteți un zeu fără puteri, care trebuie să-și cucerească un sat, să se îngrijească de el, să-și supravegheze poporul și să strunească o creatură încăpățânată. Pe scurt, cu toate că sunteți zeu, trebuie să vă murdăriți mâinile. Locuitorii satului au problemele lor omenești, cu care se adresează zeului. Aceste consultații cotidiene, împreună cu dilemele morale pe care le cauzează, le vom numi provocări. Modul în care veți proceda cu aceste provocări va decide asupra imaginii jucătorului în program și va influența întreaga derulare a jocului. Toți cei de la Lionhead au devenit maniaci în găsirea și inventarea unor astfel de provocări. James Lach, programatorul de script-uri, adună idelle și le introduce în *Black&White*. James ne explică: "În *Black&White*, zeul încă nu și-a pierdut contactul cu poporul său. Credincioșii îl adoră, dar așteaptă și intervenții de Sus. Fie că se roagă pentru ploaie, ajutor sau pentru o sentință în cazul unei dispute, va vedea tot timpul reacțiile lor. Ca zeu, nu este neapărat necesar să le asculte rugămintile. Este liber să-și ignore poporul. Jucătorul poate juca până la capăt și poate chiar câștiga, însă provocările există pentru a fi primite. Unora pur și simplu nu le poți rezista."

Iată una dintre primele provocări: o femeie cere ajutor pentru fratele ei care s-a pierdut. Este neliniștită, deoarece bărbatul e bolnav de moarte și a fugit în pădure cu febră mare. Timpul presează. Ce se poate face acum? Se poate ignora situația disperată a femeii și fratelui ei. Sau se poate căuta cel răătăcit și poate fi adus în siguranță la sora sa. Poate fi

videcat astfel încât să se întoarcă singur în sat. Sau poate fi omorât. Sau poate fi omorâtă și sora sa, deoarece abuzează de timpul prețios al zeului.

Se pare că există soluții bune sau rele din punct de vedere moral. Fapta de a-i ucide pe unul sau pe amândoi nu este un act prietenos. Însă lumea din *Black&White* nu este doar albă sau neagră. Dacă o luați, de exemplu, pe soră și o lăsați în pădure să-și caute fratele, este acesta o faptă bună sau rea? Găsirea fratelui și vindecarea sa, urmată de părăsirea lui în pădure, este o faptă ambiguă din acest punct de vedere. Ce se întâmplă dacă ignorați situația? Este rău să lași natura să-și urmeze cursul?

Programul îi observă pe jucător, orientarea sa, intensitatea cu care joacă, experiența, provocările pe care le acceptă și cele pe care le respinge. Astfel, *Black&White* va hotărî următoarea provocare. Programul se personalizează individual pentru fiecare jucător. Este o proprietate minunată, însă oarecum frustrantă, știind că va fi văzută doar de puțini jucători.

În *Black&White* vor exista numeroase provocări. La unele veți avea nevoie de sprijinul creaturii dvs., iar pentru altele veți avea nevoie de anumite capacități. La trecerea cu bine a unei provocări veți fi răsplătit, însă cea mai mare răsplătită va fi conștiința datoriei împlinite cum trebuie.

Steve Jackson  
t.a. Corneliu Dan

# Portretul unui superproducător de antivirusi

Interviu cu Dan Clement, marketing manager la GeCAD SRL, producătorul binecunoscutului antivirus RAV



**DAN CLEMENT**  
marketing manager

Rep.: Ce reprezintă firma GeCAD și când a fost înființată?

Dan Clement: Fondată în 1992 ca și companie particulară,

societate cu răspundere limitată, GeCAD The Software Company este bazată integral pe capital românesc.

Specializată în dezvoltarea și implementarea de soluții informatice, cu o cifră de afaceri pe anul 1999 de peste 3,1 milioane USD, GeCAD SRL s-a impus în ultimii opt ani ca unul dintre cei mai puternici dezvoltatori de software din România. GeCAD este și un foarte activ reseller cu valoare adăugată în România, al tuturor produselor software importante din lume, fiind

recunoscut ca un leader de piață.

- Care este principalul domeniu de activitate?

- Activitatea GeCAD în domeniul software se centrează pe trei direcții:

● dezvoltare de software original GeCAD, software la comandă

● soluții IT, consultanță pentru licențiere și implementare de sisteme informatice complexe

● serviciul software, contracte de suport tehnic software

- Romanian AntiVirus este cel mai cunoscut antivirus românesc. Cât costă să realizezi un asemenea produs?

- Investiția într-un produs software apreciat internațional și deci vandabil pe piața globală este infernal de mare și de complexă. Nu este vorba numai de bani, este vorba în primul rând de investiția în oameni, pentru că în spatele unui produs software stă un volum enorm de research & development (R&D). Fără o sistematică și eficace cercetare și dezvoltare, din partea unor oameni a căror valoare nu se măsoară doar în bani, nici nu poate fi vorba despre afirmare în fața comunității internaționale a specialiștilor dintr-un domeniu atât de fierbinte cum este cel al soluțiilor software antivirus. Pe lângă R&D, pe drumul de la idee la produsul finit contribuie mulți alți oameni specializați în ceea ce fac.

- În câteva cuvinte, care este misiunea firmei GeCAD?

- Prin profesionalism și experiență ca producător și distribuitor de software, GeCAD Software generează soluții informatice personalizate, pentru cerințele de dezvoltare ale companiilor moderne.

- Cum puteți fi contactați?

- Îi invităm pe toți cei interesați să ne viziteze paginile de Web: [www.gecadsoftware.com](http://www.gecadsoftware.com), [www.rav.ro](http://www.rav.ro). Aici vor găsi și multe alte informații despre compania noastră, produsele și serviciile pe care le oferim.

a consemnat Ionuț Ghionea

Seria de produse RAV ale GeCAD este apreciată atât în țară cât și peste hotare

- Ce programe a lansat GeCAD și care sunt proiectele pe termen scurt?

- Produsele originale GeCAD de cel mai mare succes includ: ● linia de produse RAV AntiVirus, în prezent la versiunea 7, cea mai utilizată soluție antivirus în România

● GeCAD Fast Commander, un shell pentru DOS, foarte rapid și confortabil ● Romanian Archiver eXpert (RAX Toolkit), un produs complex, care include software performant pentru compresie, alături de alte facilități ● puternicul WISDoM - Workflow Integrated System & Document Manager, un pachet software care va fi lansat curând, modern și orientat spre client, bazat pe componente Microsoft, rezolvând necesitățile clienților din categoria Enterprise (comunicație eficientă, process management, dezvoltare controlată, proiectare și implementare a sistemelor calității) ● ODM CAD Series, o suită extinsă de biblioteci de organe de mașini și alte componente, extrem de utile în proiectarea mecanică.

- Se știe că linia de produse RAV este foarte apreciată atât în țară, cât și peste hotare. Mai mult, RAV a primit foarte multe distincții de la organizații internaționale. Care sunt aceste distincții?

- Într-adevăr, RAV este deținătorul unor importante distincții internaționale, care includ The Virus Bulletin - titlul VB 100%, septembrie 1999 și noiembrie 1999, ZDNet - cinci stele și Editor's Pick, iunie 1999, Virus Test Center Hamburg - Top 5 pentru stabilitatea instalării

și rulării, martie 1999. Cotate constant în ultimii doi ani între primele zece produse AV din lume, Seria RAV 7 este exportată pe toate meridianele lumii.

- Concret, cu ce se ocupă un marketing manager dintr-o firmă de software?

- Coordonează departamentul de marketing și participă activ în toate fazele și la toate activitățile de marketing ale companiei, pentru toate liniile de activitate, pe toate piețele pe care le servește. Sintagma "toate activitățile" acoperă o largă varietate de proiecte ocazionale și activități rutiniere, spre exemplu proiectarea campaniei de promovare a RAV AntiVirus v.8, care se va lansa în curând, de la tema artistică și până la lista evenimentelor de sponsorizat.

- Am înțeles că se află în lucru versiunea 8 a RAV.

- Da, acum ne aflăm încă în faza de testare, atât în interiorul firmei, cât și cu colaboratori externi.

RAV 8 bate la ușă. Sperăm că va fi la fel de reușit ca versiunile anterioare.



■ KLUNA, KALDAR-I  
SAU COLONIȘTI

În No Name War veți lupta  
pentru supremație cu una  
dintre cele trei rase

# AMC, producătorul jocului No Name War

RTS? RPG? No Name War este o combinație între cele două genuri

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR AMC ■ DISTRIBUȚIE Necunoscut încă ■ PREȚ Necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV 2000

Despre producătorii români de jocuri nu se știu prea multe lucruri. Cel mult un nume, o adresă de Web, câteva pliante distribuite la CERF sau anunțuri date în revistele de profil IT românești. Inaugurăm o serie de articole care își propun să arunce o rază de lumină asupra acestor echipe de entuziaști și profesioniști, care prin munca lor încearcă să ofere o alternativă viabilă la producțiile companiilor străine. În acest prim text vă prezentăm firma AMC Creation, producătoarea jocului de strategie în timp real (RTS) *No Name War*.

Rep.: Cine este AMC Creation, cine sunt membrii ei?

AMC Creation: Suntem o echipă tânără, care lucrează în domeniul producției de software. Numele AMC a fost compus din inițialele asociaților societății. Echipa este formată din zece oameni, foarte buni profesioniști. Nu a fost ușor să ajungem la această configurație, toți au avut rezultate excepționale în instituțiile de învățământ, foarte ambițioși, poate puțin nebuni, toți sunt pasionați de ceea ce fac și au individualități puternice, de aceea și tărbolul din brainstorm-urile periodice.

A existat o mică fluctuație a programatorilor, dar într-o proporție

nesemnificativă, atât ca număr, cât și ca valoare, de fapt s-a filtrat echipa. Trebuie menționat că AMC Creation este prima firmă românească din domeniu care și-a asumat un astfel de proiect utilizând exclusiv capital românesc.

- Când a început lucrul la actualul proiect *No Name War* și în ce stadiu se află?

- Proiectul început cu mai bine de un an în urmă - jocul *No Name War*, sub toate aspectele sale, concept, grafică, programare, sunet - se află într-o fază avansată, urmând să fie lansat până la sfârșitul anului.

- Cum va arăta jocul, ce engine folosiți și pe ce configurație va rula?

- *No Name War* e un RTS clasic cu elemente RPG care aduce și elemente inovative, dar nu la nivel esențial. Jocul este structurat în trei războaie, fiecare cu câte trei campanii (hărți) în care personajele colective sunt trei rase, caracterizate prin tehnici de luptă proprii și moduri de viață tipice. Hărțile sunt oferind jucătorului o mare libertate de acțiune, neexistând misiuni

impuse/briefing-uri, iar modelul strategic este cel ales de jucător. Povestea se lasă descoperită de jucător pas cu pas, permițându-i acestuia să acționeze în cadrul unui univers coerent, plin de provocări, iar finalul este unul greu previzibil. Subliniem existența unei laturi filosofice în joc: parcurgând cele trei războaie în modul single player și atingând finalul, jucătorul acumulează cunoștințe care îi vor întregi viziunea asupra originii sale și îi vor revela fapte care aparțin unei perioade uitate a istoriei omenirii. Engine-ul este al nostru, grafica este o combinație 2D/3D, o configurație minimă de rulare ar fi (până acum) Pentium Mendocino 333, 64 MB RAM. Jocul cere o placă grafică, de preferat Voodoo II sau Riva TNT. Despre un demo nu pot să-ți spun nimic, pentru că nu am hotărât încă. Deocamdată, lucrăm cu tot ce e nou apărut în domeniu, adaptăm, inovăm, inventăm, patch-uim etc.

- Cât costă să realizezi în România un asemenea proiect?

- În ceea ce privește partea financiară, pot să-ți spun că un





**ATENȚIE, APAR GIGANȚII** Acest supertanc Kaldar-i va face viața grea adversarilor dvs.

asemenea proiect este foarte costisitor, de aceea un astfel de pas nu îl fac decât oamenii decizi să învingă. În același timp, costurile pentru crearea unui joc pentru PC în România sunt de câteva ori mai mici decât pe plan mondial.

- Cine va fi firma care va publica jocul?  
- Din strategia noastră face parte decizia de a prezenta jocul în vederea unui contract de publishing numai după ce avem un demo tehnologic, tocmai pentru a nu da posibilitatea acestuia să subpubliceze. Se lucrează la marketing, așteptăm momentul oportun.

- Pe site-ul vostru, www.amc.ro, nu am găsit poze cu echipa voastră. Care este explicația?

- Avem orgoliul să nu ne arătăm fețele publicului larg decât atunci când avem de ce să-o facem, adică atunci când jocul va fi vândut.

- Ce noutăți putem găsi pe site-ul vostru?

- Multe imagini inedite, secțiune de FAQ, screenshot-uri noi, wallpaper-uri, informații actualizate și detalii despre conceptul, gameplay-ul și story line-ul jocului. Invităm cititorii revistei să ne viziteze site-ul în varianta actualizată în maximum două săptămâni.

- Pe ce se bazează certitudinea voastră privind reușita?

- Doresc să subliniez că reușita noastră va fi determinată în mare parte de modul ingenios în care am știut să adaptăm creația științifică, documentată, la realitățile societății în care trăim, la sistemul românesc de lucru și valori. Experiența o acumulăm acum, este primul nostru

proiect, ne lovim de probleme de planificare a muncii, pe care le rezolvăm și le implementăm într-un sistem de muncă pe care îl vom folosi în viitor.

- Cum puteți fi contactați de persoanele interesate?

- Vă invităm să ne scrieți la adresa: office@amc.ro, să ne sunați la telefonul 01/22.36.172 și, bineînțeles, să ne vizitați pagina de Web: www.amc.ro

a consemnat Ionuț Ghionea



**DESFĂȘURARE DE TRUPE** Forțe aeriene și navale într-o acțiune de luptă combinată.



**KLUNA VS. COLONIȘTI** Aparate de vânatoare rasa Kluna, urmărind două avioane ale coloniștilor.

## Inside No Name War

No Name War (NNW), obiectul proiectului nostru, este un joc de strategie în timp real (RTS) cu accente RPG. NNW este un joc de strategie gândită în condiții și pe principii apropiate de realitate, aceasta fiind în fapt particularitatea jocului: capacitatea de a elabora și reprezenta modele tactice realiste în universul jocului, fără a se recurge la compromisuri, de exemplu la rezolvări inadecvate ale situațiilor de luptă. Complexitatea jocului este datorată existenței unui număr mare de unități, fiecare având caracteristici proprii, inspirate din contextele echivalente într-o luptă autentică. Nu există briefing-uri și nici misiuni impuse, jucătorul având libertatea de a lua decizii și a acționa. Acțiunile au loc pe fundalul înrăutățirii treptate a climei, noile condiții obligând personajele să își adapteze continuu tehnica și strategia. Lupta are loc în trei campanii, desfășurate pe trei hărți de mari dimensiuni (ajungând până la 100/100 ecrane de monitor), generate aleatoriu.

Au fost introduse elemente de RPG, capabile să ofere gamer-ului un univers activ chiar și

atunci când nu există confruntare propriu-zisă. Jucătorul va descoperi că poate obține echipament și upgrade pentru unitățile sale și în alte moduri decât cele obișnuite. Există posibilitatea desfășurării unor acțiuni de luptă combinate (aero, terestre și navale). Confruntările clasice, de front, pot fi dublate de acțiuni speciale, ca spionajul, acțiunile de comando, sabotajul etc. Posibilitățile jocului oferă, în modul multi-player, spațiu pentru 16 jucători. Un alt aspect interesant este reprezentat de existența situațiilor de luptă nocturnă. În lipsa luminii naturale, unele unități pot folosi surse de lumină proprii, statice sau dinamice, dând naștere astfel la situații de luptă speciale, în care acționează OPS, unitățile având experiența antrenamentului pe timp de noapte. Jucătorul are libertatea de a selecta maniera de joc, alegând el însuși tacticile și unitățile corespunzătoare diverselor situații. Performanțele grafice realizate în jocul NNW permit jucătorului să acționeze într-un univers bogat, în care va găsi alternanța zi/noapte, un relief nuanțat și elemente atmosferice diverse.

Nici ei nu s-ar fi gândit că vor avea așa succes. Joc de strategie extrem de tensionat, *Commandos* face dintr-o mână de designeri necunoscuți staruri foarte invidiate ale branșei.

# Tehnicienii Pyro

**PIROMANII**

Frații Perez și-au păstrat inocența tinerească, în ciuda succesului reformat.

O voce groasă strigă: "Yes, Sir!" Musculosul personaj se furișează rapid, aplecat înainte, până sub streșina magaziei de scule, se uită cu atenție după colț și își scoate din teacă masivul cuțit Bowie. La scurt timp, paznicul german mășăluiește încet pe lângă colibă, fără a observa forma cabrată din umbră. În câteva secunde, totul se termină. Soldatul este întins cu beregata tăiată sub o movilă de pământ, ascuns de privirile camarazilor săi, în timp ce viteazul cu beretă își șterge urmele de sânge de pe cuțit și ia în colimator următoarea victimă...

Nu e descrierea unei scene dintr-un nou film cu Rambo, ci una dintre acele întâmplări care-i aduc de doi ani încoace jocul de strategie *Commandos* renume, glorie și mulțime de bani. Nici un alt joc PC nu reușește să creeze o atmosferă atât de intensă. Unele misiuni ne aduc aminte de filmele de război în genul lui Dirty Dozen. În ciuda background-ului marțial, Ignazio Perez, unul dintre cei doi fondatori ai firmei Pyro, susține că în *Commandos* e vorba mai degrabă de un joc al minții: "Forța joacă un rol secundar. Mult mai important este faptul că jocul solicită un intens efort de gândire". Cu aproximativ patru ani în urmă se întâlnea cu viitorii săi colaboratori din Pyro, Jorge Blanco și Gonzo Suarez, și ciocneau câteva păhărele de vin Rioja, timp în care s-a născut ideea unui neobișnuit joc de strategie. Au înființat o firmă și au programat ca

**YOUNG AND COOL**

Javier Perez nu dorește sub nici un chip să-și părăsească patria de origine pentru o perioadă mai lungă. În Madrid se simte cel mai bine.



**■ DOI LUPTĂTORI GLORIOȘI**  
Ignacio se identifică mai degrabă cu scufundătorul Javier, chiar dacă nu are un favorit anume, transpiră pentru frumoasa spioană Natasha, care se va adăuga trupei în *Commandos 2*.

sălbaticii. Câteva luni mai târziu, un studio de design de jocuri numit Eidos, aflat în plină ascensiune, mulțumită unei anume Lara Croft, a ciulit urechile spre o informație mărunțică din Internet, privind micul atelier de jocuri din Madridul înecat în smog. Urmarea se cunoaște: *Commandos: Behind the Enemy Lines* a apărut în vara lui 1998 și s-a vândut până la sfârșitul anului în aproape un milion de exemplare. Și *Beyond the Call of Duty*, un CD suplimentar cu alte misiuni, a intrat în topurile internaționale de vânzări. În paralel cu succesul obținut, Pyro Studios și-a întregit numărul de colaboratori, ajungând în prezent să

aibă în jur de 70 programatori, level-designers și beta-testers.

"Pentru mine, cele mai importante lucruri sunt image-ul meu personal și cel al firmei. El reflectă ceea ce suntem cu adevărat", susține Ignacio. În ciuda numerosului personal, fondatorii firmei, Javier și Ignacio Perez, s-au concentrat exclusiv asupra îngrijirii seriei *Commandos*, căci, după spusele lui Javier, tema mai are încă extrem de mult potențial nevalorificat.

Inspirația pentru realizarea lui *Commandos* a fost alimentată în principal din cărți despre al doilea război mondial, din pasiunea lui Ignacio pentru soldățeii de plumb și

**Frații Perez nu se lasă seduși de strălucirea lumii mondene. Ei își pot astfel menține capul limpede, producând în continuare idei valabile.**

din filmele consacrate. "Îmi plac filmele de război, la care cel mai important lucru este tema", spune Ignacio și completează trăgând șiret cu ochiul: "Cu toate că jucăm o mulțime de jocuri la birou, nici unul dintre ele nu are vreo influență directă asupra muncii noastre, ci doar cel mult o influență subconștientă". Conform acestora, titlul de succes european *Jagged Alliance 2* nu este o sursă de inspirație, ci mai degrabă un subiect de observații critice: "Principiul turn-based este deja expirat, cel puțin pe piața largă. Un joc trebuie să ofere în zilele noastre un acces facil în lumea sa". Mult mai important este, în acest context, feedback-ul jocului. "Primim o mulțime de scrisori de la fanii *Commandos*, care ne ajută să creăm în continuare ceva nou, care întetește avalanșa de scrisori". În mod surprinzător, nimeni nu se plânge de gradul de dificultate avansat al misiunilor din *Commandos*. Mulți dintre fanii tacticieni examinează ore în șir toate posibilitățile existente, pentru a rezolva fiecare misiune. "Tocmai gradul ridicat de dificultate i-a creat feeling-ul incomparabil de joc", explică Ignacio. Ca urmare, ne putem aștepta ca și *Commandos 2* să fie o piesă tare. În viitor, speră spaniolul, vor apărea mai mulți producători cu concepte de jocuri cu totul noi: "Odată eram singurii spanioli care au avut un succes atât de răsunător în această branșă. Cred că designerii din alte țări, precum Spania, Finlanda sau Polonia, au idei mai proaspete decât

## Punctul pe i

Motto-ul vieții designerului-șef de la *Commandos 2*, Gonzo Suarez, este "Mai puține motto-uri și mai mult creier". Am discutat cu cel mai creativ spaniol despre munca sa la Pyro Studios.



**■ PRODUSUL METROPOLEI**  
Señor Juarez se simte bine în Madrid. Putsul vieții din metropolă este pământul cel mai roditor de noi idei și concepte.

### Cel rol joci la Pyro?

M-am îngrijit de proiectele *Commandos* și *Beyond the Call of Duty*, iar acum răspund de *Commandos 2*.

### Ce meserie ai vrea să ai, dacă nu ai fi designer de jocuri?

Orice meserie care mi-ar permite să mă cunosc mai bine.

### Cu care personaj din *Commandos* te identifice?

Intru în pielea fiecărui personaj care efectuează o mișcare într-un anumit moment. Toate sunt importante.

### De ce există doar două noi personaje în *Commandos 2*?

Efortul depus de vechea echipă, ce și-a demonstrat inventivitatea, a meritat. De ce să nu le folosim în continuare?

### Care a fost pentru tine cel mai dezamăgitor joc?

*Tresspasser*, a cărui idee era genială, însă punerea în practică un eșec total.



### ■ NOROC!

Gonzo este numărul trei în Pyro Studios: *Commandos* și add-on-ul *Beyond the Call of Duty* au fost primele sale proiecte mari.

colegii lor din Dallas sau Los Angeles. Normal, ei nu costă la fel de mult ca programatorii de software id. Privind în perspectivă mai îndelungată, vor rămâne în picioare doar acele studiouri care vor avea curajul să prezinte publicului larg concepte noi". După această rețetă doresc frații Perez și colaboratorii lor să ia cu asalt alte hituri de jocuri, lucru ce va fi cu siguranță mult mai ușor de îndeplinit decât la început, în 1996, deoarece acum dispun de resurse serioase de capital, cum sunt cele de la Eidos. La întrebarea dacă și-ar putea închipui să lucreze la altă firmă decât la Pyro, Ignacio răspunde laconic: "Fratele meu și cu mine nu avem o pregătire în sensul clasic, ne place munca noastră și avem succes. Ce ar putea fi mai frumos?"

Peter Kusenberg  
t.a. Corneliu Dan

**Vânzările în milioane de exemplare a jocului Commandos nu constituie singurul motiv pentru continuarea seriei. Frații Perez sunt interesați să ofere un feeling de joc mult mai intens.**



■ **JOCUL CU FOCUL**

Numele firmei înseamnă "foc" și coincide cu programul lor. Proiectele de doi bani le repugnă fraților la fel de mult ca mândria și vorbăria fără rost a oamenilor din jur.

**concurș**



**GeCAD®**

*The Software Company*



**Câte versiuni ale programului antivirus RAV, realizat de firma GeCAD, există până la ora actuală?**

**Răspunsul îl găsiți în pagina ROMANIA IT a revistei noastre!**

# Atac în zorii zilei

Un șoc pentru 3dfx: încă înaintea lui Voodoo5 5000, la noi în laborator a ajuns o placă de referință cu GeForce 2 GTS

■ PRODUS GeForce 2 GTS ■ CATEGORIE Chip grafic ■ PRODUCĂTOR Nvidia ■ PREȚ - ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000

## PE SCURT

### Ce firme vor produce plăcile grafice GeForce 2?

Toate firmele cunoscute producătoare de GeForce, cum sunt Elsa, Creative, Guillemot și Asus, vor produce începând cu luna mai aceste plăci. Inițial vor fi dotate cu 32 MB DDR RAM și vor costa între 375-425 \$.

### Ce înseamnă prescurtarea GTS?

GTS este prescurtarea de la Geometry, Transform & Shading și caracterizează cel mai important pas în renderizare pe care îl suportă GeForce 2.

## ■ CURĂȚENIE DE PRIMĂVARĂ

Nvidia posedă prin GeForce 2 GTS un chip grafic extrem de competitiv. Privitor la frecvențele de tact, concurența se poate îmbrăca deja mai gros.



Caruselul se învârtă în continuare. Până de curând, GeForce 256 era ultimul strigăt în materie de plăci grafice. O dată cu apariția lui GeForce 2 GTS, acesta trece deja în vechea gardă.

Câteodată reușesc și redactorii hardware să fie surprinși. Așa s-a întâmplat când, la începutul lunii aprilie, la noi la redacție a apărut o placă de referință GeForce 2 GTS cu frecvență de tact plină. 200 MHz frecvență de tact, cine s-ar fi gândit? Chiar și cei mai îndrăzneți optimiști se așteptau la 166 MHz, aceasta fiind frecvența de tact a lui VSA-100 de la 3dfx, care se va afla în curând pe plăcile Voodoo4 și Voodoo5. Dar se pare că pentru Nvidia era prea puțin.

Dacă tot au scos pisica din sac, GeForce 2 GTS, copilul-minune al lui Nvidia, va trebui să se măsoare cu propria generație precursoare. Aceasta este o nouă ștafetă a avansului tehnologic pe care Nvidia și l-a creat în ultima jumătate de an pe piața 3D. Ei vor trebui să ia în serios concurența, cu excepția flotilei Voodoo5, de abia după trecerea verii. Din nou, la GeForce 2

GTS se află în lumina rampei unitatea geometrică. Prin modificări și tactarea mai înaltă a chip-ului la 200 MHz (GeForce 256: 120 MHz), el poate obține acum aproape 20 milioane triunghiuri pe secundă, aproape independent de CPU. Pe lângă Transform & Lightning, a fost integrat și clipping-ul realizat înainte de software. Acesta descrie capacitatea plăcii de a nu prelucra deloc geometria aflată în afara razei de vedere a jucătorului. Din această cauză, putem vorbi despre o unitate TLC. Încă și mai masiv decât geometria a fost echipat motorul de texturizare. Împinse înainte de cei 200 MHz, fiecare dintre pipeline-uri este capabilă să traseze două texturi pe pixel în loc de una singură. Performanțele se ridică astfel de la 480 la 1600 milioane texeli/secundă, deci la 1,6 Gigatexeli/sec. Fillrate-ul la ieșirea spre memorie este teoretic de 800

## Verificare tehnică GeForce 2 GTS

Aici sunt enumerate cele mai cunoscute colecții de primăvară - vară ale celor mai importanți producători de chip-uri

Chip	VSA-100	Radeon 256	GeForce 2 GTS
Producător	3dfx	Ati	Nvidia
Frecvență tact-chip	166+ MHz	200 MHz	200+ MHz
Pipeline (Pixel/Textel)	2x1	2x3	4x2
Fillrate pixel (Mill. Pixel)	333+	400+	800+
Fillrate texturi (Mill. Texel)	333+	1200+	1600+
Frecvență tact-memorie	166 MHz	400 MHz (200x2)	333 MHz (166x2)
Tip de memorie	SDR DRAM	DDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nu	Da	Da
Scalabilitate chip	Da (1-4)	Da (1-2)	Nu
Antialiasing	Hardware	Software	Software
Bump Mapping	Emboss	Emboss, EMBM, Dot-3	Emboss, EMBM, Dot-3

## Licuriciul

Dacă Hardware T&L la GeForce 256 a constituit un succes îndoielnic, GeForce 2 ne dezvăluie o altă față.

Bineînțeles, este încă valabil faptul că jocul trebuie să suporte accelerația T&L, pentru a profita de ea. Am putut însă demonstra la Test Drive 6 că, fără T&L, GeForce și GeForce 2 au performanțe aproape identice pe un sistem P III 500. Activând T&L, GeForce 2 o ia înainte cu 44%. Deci T&L nu numai că ușurează munca procesorului, ci și ajută și procesoarelor mai slabe să genereze framerate-uri mai mari și să le folosească mai efectiv pe cele existente. În aceasta constau procentele suplimentare obținute față de o placă grafică fără acest suport, precum TNT2 sau Voodoo3.



**OROĂ DE LUMINI** Dat fiind faptul că vor apărea în curând primele jocuri T&L mai interesante, Nvidia creează pentru ele un nou chip grafic.

Mpixeli/secundă, iar la intrare aceștia sunt absorbiți cu o sete dublă. Aceste date sunt foarte impresionante pentru o singură soluție adoptată pe chip-ul 3D.

Acestea fiind spuse, să trecem puțin la dezavantajele rezultante ale noul generații GeForce. În comparație cu creșterile considerabile obținute pe coloana geometrică și de texturizare, lățimea de bandă a memoriei a ridicat performanțele doar cu 11 procente (333 MHz în loc de 300 MHz) față de memoria DDR de la GeForce 256. La aceste procente rămâne și atunci când un procesor

**Arhitectura memoriei împiedică folosirea la maxim a posibilităților lui GeForce 2.**



**BEȚIE DE CULOARE** Cei care doresc să deguste imagini în jocuri precum Unreal Tournament, au nevoie de o placă grafică foarte performantă.



### DESIGN DE REFERINȚĂ

Astfel arată placa de referință de la Nvidia, GeForce 2 GTS. Memoria grafică DDR cu transfer dublu de date este o necesitate.

puternic scoate și ultima picătură de vlagă din acceleratorul 3D. Problema este cu lățimea de bandă a memoriei. Situația se schimbă când noul maestru al pixelilor este acționat de un procesor mai moderat. De această dată, procesorul și vechea unitate geometrică GeForce 256 rămân de multe ori mult în spatele posibilităților de fillrate realizabil. GeForce 2 GTS umple această lacună la jocurile care suportă T&L și folosește fillrate-ul mai efectiv pentru a accelera jocul. Cele mai afectate procesoare de aceste performanțe vor fi cele cu viteze între 500 și 700 MHz.

Privitor la alte caracteristici de performanțe, la GeForce 2 GTS nu s-a realizat prea mult, fiind vorba de binecunoscuta tradiție Nvidia de a face jumătăți de pași între două arhitecturi ale chipurilor. Pe lângă clipping, a mai fost implementat și shading-ul bazat pe pixeli; acesta permite o iluminare dinamică mai detaliată și proprietăți ale materialelor mai realiste decât la procedura T&L obișnuită. Ultima lucrează la nivel de triunghiuri prin coordonarea unghiurilor, care sunt

astfel mai mari și mai depărtate de realitate. Între timp, toată industria chip-urilor 3D și-a înscris pe cartea de vizită calitatea imaginii cu litere mari. Nici Nvidia nu vrea să stea pe margine la capitolul anti-aliasing, pe care l-a și introdus în versiunea 5 de drivere. Acesta folosește așa-numitul procedeu supersampling, care se realizează prin generarea unor imagini la rezoluție mai înaltă și expunerea lor la rezoluția monitorului. Valorile culorilor pixelilor rămași sunt retransmise, iar efectul este unul de netezire a canturilor. 3dfx folosește la Voodoo5 un cu totul alt procedeu. Aici, imaginile dispartate sunt calculate și transmise din unghiuri de vedere variabile. Avantajul este că sunt eliminate efectele alias, precum treptele mișcătoare pe canturi și în cazul mișcărilor. Supersampling-ul poate satisface vizual doar la imaginile statice. Driverele de referință din seria 5 sunt în stare să facă jocurile care suportă compresia S3 să apară în adevărata lor valoare și pe cardurile GeForce. Se poate aminti, pe lângă jocurile bazate pe engine-ul Q3, *Soldier of Fortune*.

## Măsura tuturor lucrurilor

Împreună cu PIII 5000, unitatea T&L îmbunătățită își arată valoarea.

Q3-Engine 1.11 (Pentium III 500, ASUS P3B-F, OpenGL, High Quality)



Unreal Tournament 4.05 (Pentium III 500, ASUS P3B-F, Direct3D)



Engine-ul Q3 optimizat arată clar potențialul accelerației geometrice, în timp ce UT se bazează în continuare pe vechea tehnică de renderizare prin CPU.



**Evoluție, nu revoluție. Astfel poate fi caracterizat noul GeForce 2 GTS.**

Armin Lenz

**OPINII**

Chip-ul NV15 profită de o prelucrare internă foarte reușită. Problema memoriei apare mai acută ca oricând, influențând vizibil eficiența chip-ului. De-abia memoria DDR va reuși datorită lățimii mai mari de bandă la adevărata sa capacitate un GeForce 2. Aceste plăci sunt recomandabile în momentul de față doar pentru sistemele cu procesoare middle-end. Pentru procesoarele high-end, arhitectura unui Voodoo5 5000 poate să aducă performanțe mai ridicate.

## Jocuri geometrice

Fără suportul jocului, nici cea mai bună placă grafică nu are nici un efect. O privire de ansamblu asupra tuturor jocurilor T&L

JOC	PRODUCĂTOR	TERMEN DE APARIȚIE
Battle Isle IV	Blue Byte	Octombrie
Black & White	Lionhead	Iulie
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Iulie
Giants	Planet Moon	August
Halo	Bungie	Octombrie
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual Software	Septembrie
Incoming 2	Rage Software	Iunie
May Payne	Remedy Entertainment	Septembrie
Messiah	Shiny	Aprilie
MDK 2	Bioware	Iulie
Oni	Bungie	Septembrie
Sacrifice	Shiny	Decembrie
Soldier of Fortune	Raven Software	A apărut deja
Starlancer	Digital Anvil	Mai
ST: Voyager-Elite Force	Raven Software	August
Vampire	Nihilistic	Iunie



**AL DOILEA PROFET**  
Prophet II GTS cu 32 MB de la Guillemot are aceeași frecvență de tact ca și placa de referință.



**SACRIFICII** În Sacrifice de la Shiny, învingătorul este ales în urma măcelurilor strategice de mare amploare.

După enumerarea datelor tehnice, se ridică problema avantajelor oferite de cardurile GeForce în practica jocurilor. Merită amintită aici unitatea geometrică integrată care va fi din vară la dispoziția jucătorilor. Puținele jocuri optimizate care vor profita de ea ne demonstrează futurismul lui GeForce 256. Jocurile viitoare vor plusa tot mai mult pe texturile de rezoluție mai înaltă pe scena de joc.

GeForce 2 are un avantaj enorm față de predecesorul său, ambele conținând pe compresia de texturi foarte bună la rezoluții înalte. La capitolul calitate a imaginii, amintim anti-aliasing-ul care poate fi activat sau dezactivat. Cu un GeForce 256, activarea are sens doar la jocurile 3D foarte vechi, performanțele scăzând foarte mult la adâncimi de culoare de 32 biți. Situația se schimbă la GeForce 2, frecvența de tact foarte înaltă venindu-i în ajutor. Dacă luăm ca unitate de măsură engine-ul Q3 la o frecvență de 800x600 pixeli și adâncime de culoare de 32 biți, performanțele unui GeForce pe un un PIII 800 scad cu o treime. Se poate încă juca, însă nu este destul pentru o viteză mai înaltă. Probabil că această scădere a performanțelor nu va afecta jocurile de genul unui *Tomb Raider*, care nu solicită grafic atât de mult. În următorul număr vom face o comparație între tehnica de netezire a canturilor (anti-aliasing) de la Nvidia și cea de la 3dfx.

Armin Lenz/Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan

**GeForce 2 are avantaje față de GeForce 256 la jocurile cu multe texturi.**

## Evoluția Nvidia

Comparația din tabel arată evoluția din punct de vedere tehnologic a chip-urilor grafice Nvidia.

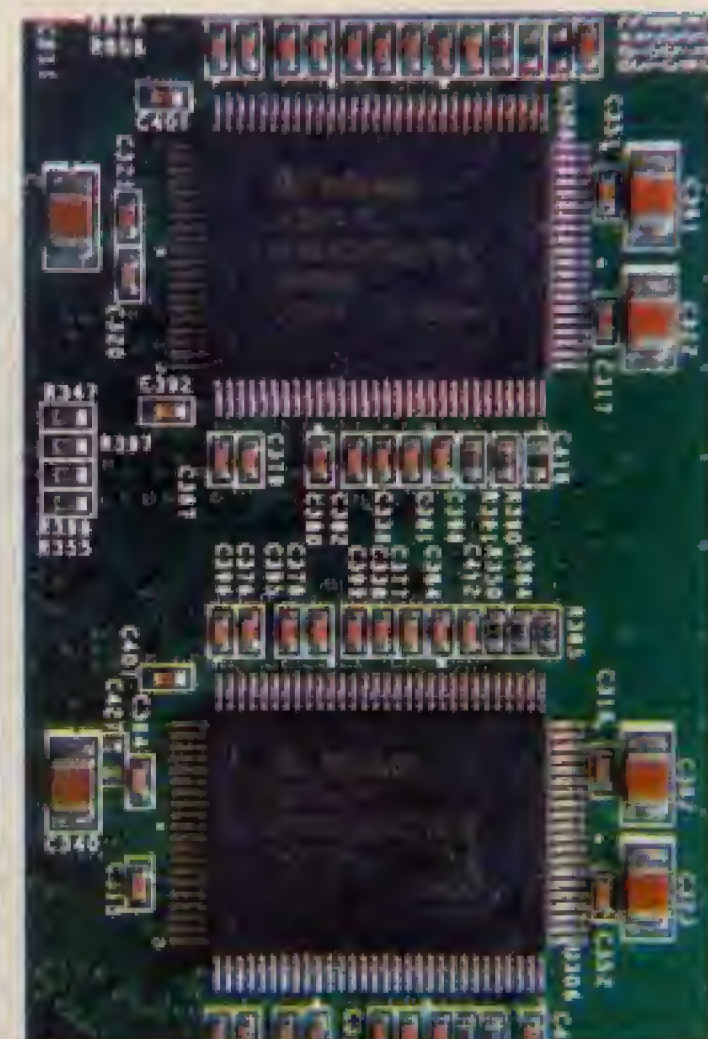


CHIP GRAFIC	RIVA TNT	RIVA TNT2 (ULTRA)	GEFORCE 256	GEFORCE 2 GTS
Frecvență tact-chip	90+ MHz	125+ (150+) MHz	120+ MHz	200+ MHz
Pipeline (Pixel x Texel)	2x1	2x1	4x1	4x2
Fillrate-pixeli (Mio. Pixel)	180+	250+ (300+)	480+	800+
Fillrate-texturi (Mio. Texel)	180+	250+ (300+)	480+	1600+
Renderengine	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit
Tip memorie	SDR DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	DDR DRAM
Frecvență memorie	110+ MHz	150+ (183+) MHz	166/300+ MHz	333+ MHz
RAMDAC	250 MHz	300 MHz	350 MHz	350 MHz
Poligoane/sec.	6 Mil.	9 Mil.	15 Mil.	20 Mil.
Corecție mișcare (DVD)	nu	nu	da	da
Hardware T&L	nu	nu	da	da

## În chingi

Într-un PC de jocuri există componente cam cărunte

Încă din timpurile unui TNT, lățimea de bandă a memoriei se dovedește cămașa de forță a graficii 3D realiste. Prima generație GeForce cu memorie standard a suferit masiv de aceste gătuiri, fapt care a determinat-o pe Creative să treacă total pe noua memorie DDR (două transferuri de date pe tact). Ne aflăm iarăși în aceeași dilemă. Un foarte capabil chip grafic pierde mult timp cu statul la coada de date. Măsurătorile efectuate de noi pe un procesor de 900 MHz ne-o demonstrează. Astfel, folosind doar jumătate din tactul chip-ului (100 MHz), GeForce 2 ajunge la aproape același frame rate ca la folosirea întregii viteze de tact (200 MHz). Dacă mărim acum frecvența de tact a memoriei cu zece procente, se obține imediat o creștere a performanțelor în crearea de imagini. Este clar! De aceea, critica noastră se îndreaptă, la fel ca la originalul GeForce, asupra memoriei. Pentru chip-ul GeForce 2 GTS, memoria DDR cu lățimea de bandă 333 MHz (2x 166 MHz DDR) subdimensionează în mod clar chip-ul. O versiune DDR de 200 MHz, Bladerunner, se află deja în lucru.



**NOSTALGIE** Memoria DDR limitează vizibil problema lățimii de bandă.



# Îndepărtare de la scopuri

**IntelliMouse cu IntelliEye** Cum a devenit un mouse obișnuit starul absolut la jocuri

Intelli-Mouse își merită investiția, dacă sunteți un fan al unei mari sensibilități a mouse-ului.

După mouse-ul de lux IntelliMouse Explorer, Microsoft a făcut public IntelliMouse with IntelliEye. Cumpărătorii potențiali vor fi chiar foarte satisfăcuți.

Comparativ cu fratele său mai mare, Explorer, acesta este mult mai manevrabil, astfel că nu va sta nimic în calea mișcărilor rapide și ședințelor de câteva ore la lucru sau la jocuri. Ca toate IntelliMouse-urile mai noi, se conectează alternativ prin mufa PS/2 (100 impulsuri/sec.) sau prin portul USB (125 impulsuri/sec.). În loc să urmărească drumul utilizatorului cu biluțe, roțițe și fante de lumină, IntelliEye folosește tehnologia optică. O rază infraroșie asigură iluminarea suprafeței de sub el, o minicameră ia harnică imagini, iar un microprocesor prelucrează aceste informații. Funcționează foarte bine, mai ales dacă sunteți un fan al sensibilității mouse-ului. Tehnologia optică devine problematică atunci când sensibilitatea e prea mică și trebuie să faceți drumuri prea lungi cu mouse-ul, pentru a ajunge pe ecran unde doriți. Acest lucru

poate să vă coste jocul. Chestiunea pad-ului nu este ușor de rezolvat. Teoretic, nu ați avea nevoie de el, o tăblie a mesei bine îngrijită fiind de cele mai multe ori de ajuns. Dacă totuși doriți ca punctele de frecare să nu se tocească prea repede, va trebui să folosiți un pad 3M sau un Everglide mai special. (tba)



■ **INTELLIMOUSE**  
Intelli-mouse nu va câștiga un premiu de frumusețe, însă va convinge din punct de vedere al preciziei.

■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREȚ DM 89,-  
■ WWW [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)  
■ TELEFON 0180-5251199

■ DOTĂRI .....Bine  
■ FEATURES .....Bine  
■ PERFORMANȚE .....Foarte bine

**82%**  
**PUNCTAJ**

## Mână în mână

**IntelliMouse Optical** Microsoft prezintă mouse-ul pentru stângaci

Microsoft își trimite cel de-al treilea mouse optic pe drum. La fel ca precedentii, și acesta lucrează cu tehnologie optică, în loc să se folosească de cea mecanică. În acest scop, pe spate se află o minusculă cameră digitală, care poate capta până la 1.500 imagini pe secundă. Un procesor valorifică informațiile pentru a stabili poziția. Caroseria simetrică este garanția că ele

sunt la fel de bune (sau de rele) atât pentru dreptaci, cât și pentru stângaci. A cincea tastă devine astfel o victimă a compatibilității cu palma omenească, neputând fi atinsă cu degetele. O critică bine întemeiată este adusă greutateii foarte mici și sensibilității scăzute. Va trebui să setați o sensibilitate foarte mare, pentru a nu avea probleme cu el. Foarte plăcută este în schimb suprafața aspră și designul foarte ergonomic pentru palmele mai mici, precum și software-ul de control, care colaborează mai bine cu jocurile. În general, un mouse plăcut, mai ales pentru stângaci. (tba)

■ **ȘANSE EGALE**  
Stângaci și dreptaci au șanse egale, grație designului simetric al lui Optical.



■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREȚ DM 110,-  
■ WWW [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)  
■ TELEFON 0180-5251199

■ DOTĂRI .....Foarte bine  
■ FEATURES .....Bine  
■ PERFORMANȚE .....Bine

**81%**  
**PUNCTAJ**

## Alternativa

**NetScroll Optical** TechnoMouse

După Microsoft, Genius oferă și el un mouse cu tehnologie optică. NetScroll Optical dispune de cinci taste programabile, iar butoanele 4 și 5 sunt foarte comode. Impresia bună este atenuată doar de greutatea prea mică și de roțița de scroll cam tremurătoare. (tba)



■ **CATEGORIA MUSCĂ**  
Mouse-ul optic de la Genius ar putea suporta o greutate ceva mai mare pe spate.

■ PRODUCĂTOR Genius/Kye ■ PREȚ DM 100,-  
■ WWW [www.kye.de](http://www.kye.de)  
■ TELEFON 02173-974321

■ AUSSTATTUNG .....Bine  
■ FEATURES .....Bine  
■ PERFORMANȚE .....Bine

**77%**  
**PUNCTAJ**

# Sensibil Precizie de peste Ocean

WM Gaming Mouse Rozător pentru jocuri

Aflat deja din vară pe piață, Gaming Mouse și-a făcut o mulțime de prieteni. Exceptional: o acuratețe de până la 200 impulsuri/sec. (PS/2). Conectat prin USB, el atinge în mod standard 125 impulsuri/sec. Doar wheel-ul care lipsește i-ar putea speria pe amatori. (tba)



**■ CU MÂNA PLINĂ**  
Gaming Mouse este foarte scurt, dar extrem de lat.

■ PRODUCĂTOR Logitech ■ PREȚ 39 \$-  
■ WWW [www.logitech.de](http://www.logitech.de)  
■ TELEFON 069-92032165

■ DOTĂRI ..... Bine  
■ FEATURES ..... Bine  
■ PERFORMANȚE ..... Bine

**PUNCTAJ**

**78%**

Razer Boomslang 2000 Mouse-ul de luptă a apărut și în Europa



**■ ÎN VIZOR**  
Mouse-urile Razer au o rezoluție internă de 1000 dpi sau 2000 dpi. Nu puteți ținti mai exact cu nici un alt mouse.

Vă mai amintiți? În primul număr i-am făcut o probă lui Razer Boomslang 2000. Unul dintre punctele amare era atunci mecanismul foarte complicat de comandă, care acum s-a rezolvat prin online-shop-ul de pe Internet. Boomslang 1000 poate fi cumpărat pentru 75 \$, iar Boomslang 2000 pentru 100 \$; se poate plăti cu carte de credit, cash sau cu cec bancar. Între timp a apărut și ultimul driver pe site-ul kârna, care corectează

Preciziei foarte mari i se opune un design care necesită obișnuință.

punctajul acordat de noi inițial. Tehnicienii au finisat înainte de toate opțiunile de programare, astfel încât acum pot fi atribuite funcții diferite tuturor tastelor. Testul practic „1000 vs. 2000 dpi” ne-a făcut să constatăm că numai fanaticii preciziei ar avea de ce să se repeadă asupra modelului high-end. Ca jucător normal, veți fi foarte bine înarmat și cu Boomslang 1000, care posedă o precizie dublă față de mouse-urile obișnuite. Va trebui să aduceți cu dvs. și o disciplină de adaptare, căci forma mouse-urilor Razer este destul de neobișnuită. De-abia atunci veți fi răsplătit cu o porție dublă de satisfacție la jocuri. (tba)

■ PRODUCĂTOR Kârna ■ PREȚ 99 \$  
■ WWW [www.haudenlukas.de](http://www.haudenlukas.de)  
■ TELEFON -

■ DOTĂRI ..... Foarte bine  
■ FEATURES ..... Bine  
■ PERFORMANȚE ..... Bine

**PUNCTAJ**

**83%**

# Satisfacție la clic

Saitek GM1 Saitek reușește să-și facă o intrare reușită în foarte competitivă piață de mouse-uri

Și fără Coolie-Hat, GM1 este un mouse solid pentru jucători.

Mouse-ul pentru jocurile GM1 a putut fi văzut deja la E3 anno 1999, iar acum a fost definitiv pe piață. Saitek și-a lăsat extrem de mult timp la dispoziție pentru a aduce mouse-ul și combinația mouse-tastatură (denumit și GM2) la linia de start. Testul final amănunțit îl vom face în numărul următor. GM1 se livrează

fără software și este recunoscut ca periferic USB standard; alternativ, poate fi conectat la portul serial. La carcasă, Saitek s-a orientat spre mâinile mijlocii, fiind mai degrabă scurt și foarte bine conceput. Lucește precum chelia lui Kojak; un dezavantaj clar pentru degetele transpirate și pentru fanii unor suprafețe aspre. Pe lângă obișuitele trei butoane și roțița de scroll, mouse-ul Saitek mai are un Coolie-Hat care în mod obișnuit se află la joystick-uri și se îngrijește pentru rotiri de 360 grade. Cele patru direcții recunoscute de acest buton sunt în mod obișnuit setate pe tastatură, fiind astfel la dispoziția oricărui jucător. În timp ce tastele sunt foarte agreabile la apăsare și roțița de scroll nu mai este neplăcută, Coolie-Hat-ul este mai degrabă un accesoriu dezagreabil. Pe de o parte, este foarte instabil, iar pe de altă parte, foarte nepractic în timpul unor deathmatch-uri, datorită poziției incomode. În jocuri,

GM1 nu lasă de dorit și convinge pe toată linia. Precizia este cu mult sub cea a unui mouse Razer, dar poate ține pasul fără probleme cu orice alt mouse optic de la Microsoft. În general, jucătorul va primi pentru un preț acceptabil un solid mouse de luptă, care mai are ceva potențial de optimizare la design. (tba)



**■ POLIZAT**  
GM1 are o suprafață netedă, expusă foarte ușor murdăririi.

■ PRODUCĂTOR Saitek ■ PREȚ 35 \$  
■ WWW [www.saitek.de](http://www.saitek.de)  
■ TELEFON 089-54612710

■ DOTĂRI ..... Bine  
■ FEATURES ..... Bine  
■ PERFORMANȚE ..... Bine

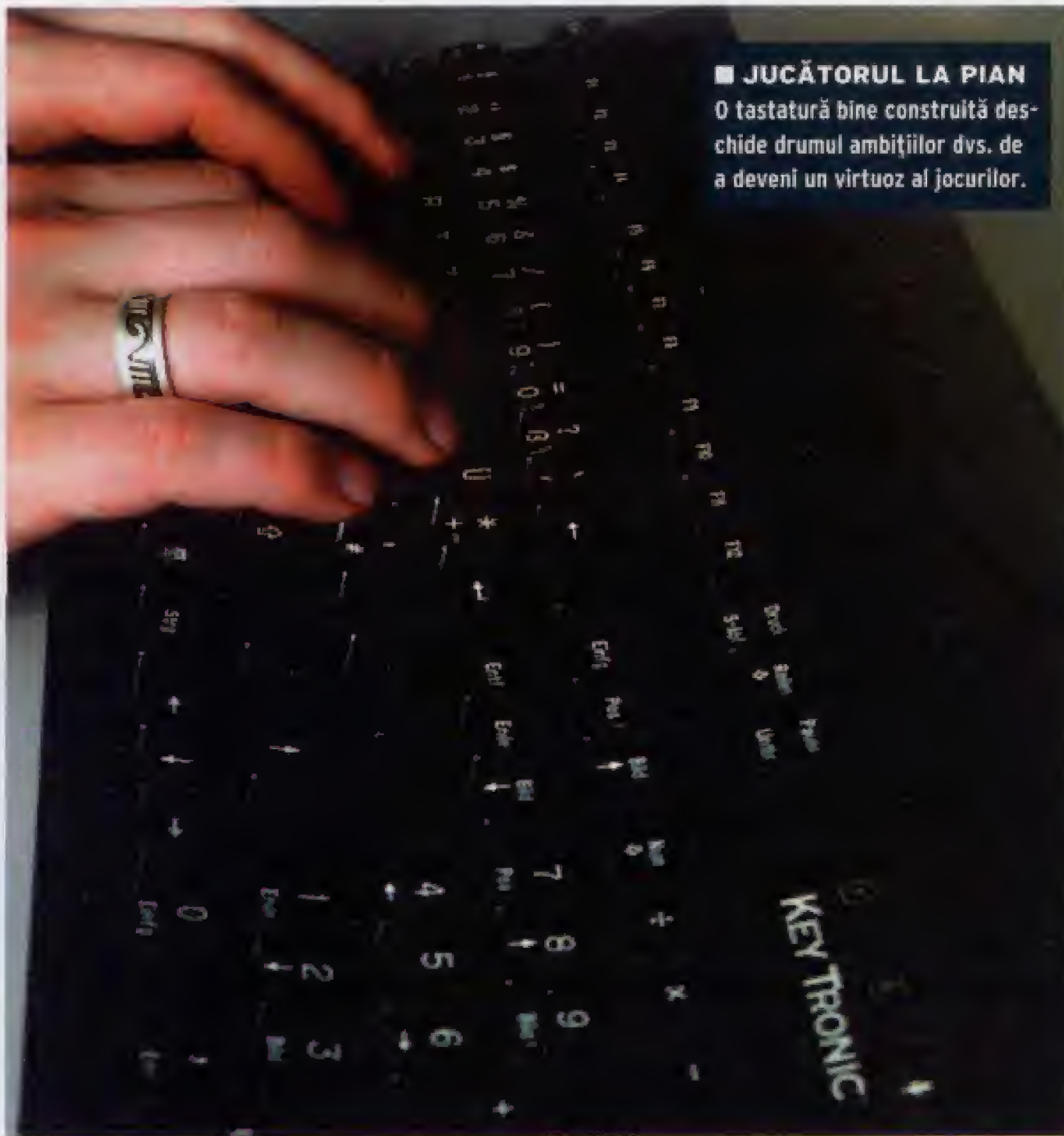
**80%**  
**PUNCTAJ**

# Lumea tastelor

Nu sunteți încă echipat complet pentru un show-down al jocurilor, dacă aveți doar un mouse manevrabil

## GLOSAR

- **AT**  
Formă mai veche de conexiune pentru tastaturi
- **Ergo-Keyboard**  
Tastatură cu dispunere ergonomică a tastelor
- **PS/2**  
Mufă standard pentru tastaturi și mouse-uri
- **USB-Hub**  
Distribuitor cu mai multe mufe USB



■ **JUCĂTORUL LA PIAN**  
O tastatură bine construită deschide drumul ambițiilor dvs. de a deveni un virtuoz al jocurilor.

conecta mai departe alte periferice USB. Atenție: dacă legați pe porturile USB tastatura și mouse-ul în același timp, nu veți mai avea nici un aparat de input, în cazul în care sunteți nevoit să porniți sistemul în safemode. Faptul că lucrați pe o tastatură normală sau pe una ergonomică este mai degrabă o chestiune de gust personal. La jocuri, nu am putut face până acum nici o experiență plăcută cu tastaturile ergonomice în formă de val. Pentru jucători și utilizatori pasionați, cele mai importante aspecte la alegerea unei tastaturi sunt următoarele: care este rezistența opusă de taste la apăsare? Există taste multimedia sau Internet care să ușureze munca la PC? Tocmai primul punct decide hotărâtor asupra durerii sau satisfacției în utilizarea celui mai important aparat de introdus date în PC. Dacă tastele sunt prea apropiate sau au un feedback auditiv sau palpabil abia simțit, ele împiedică scrierea rapidă sau feeling-ul de joc. Și mai proastă este situația în care ele nu au deloc rezistență. Iubitorii de taste mici ar trebui "să clăpăcească" puțin pe tastatură înainte de a o achiziționa. Vor deveni invidioși pe noile tastaturi existente mai ales în clipa în care vor căuta exasperați formațiile de taste suplimentare multimedia sau pentru accesul la Internet. Aceste taste speciale, ceva mai mici decât cele normale, fac surfing-ul sau organizarea muzicii de fond mult mai ușoare. În cel mai bun caz, unele taste pot fi programate liber. Atunci chiar că nimic nu mai stă în calea startului unui joc. O tastatură bună este de obicei ceva mai grea și permite apăsarea în același timp a mai multor butoane, fără ca buffer-ul tastaturii să dea alarma sau să apară blocaje.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan



**CURS DE PROGRAMARE** G81-8308 dispune de 24 butoane suplimentare, care pot fi programate cu funcții macro sau individuale.

Mesele de calculatoare oferă o imagine a groazel, cel puțin în ceea ce privește design-ul și starea tastaturilor normale. Nu rareori găsim pe ele resturile unui pahar vărsat cu cola sau cafea, ori puncte gelatinoase. Haldeți să aruncăm o privire asupra multitudinii de oferte pentru tastaturi moderne, mai ales pentru jucători.

Diferențele de bază între tastaturi sunt tipurile de mufe (AT, PS/2, USB), precum și layout-ul tastelor (normal sau ergonomic). În principiu, o mufă PS/2 este de ajuns, tastaturile USB devenind interesante de-abia în clipa în care sunt folosite pentru a

## Tastaturi pentru jucătorii profesioniști

Din mulțimea de tastaturi disponibile am ales cele mai interesante candidate pentru jucători. Tastatura din imagine este G81-8308 de la Cherry, cu taste dispuse regulat.



PRODUCĂTOR	PRODUS	WWW	TELEFON	PREȚ	PORT	TASTE EXTRA	PROGRAMABIL	REZISTENȚĂ	GREUTATE
Cherry	G81-8308	www.cherry.de	06102-7109-0 (Madex)	100\$	PS/2	24x10	Complet	Medie	Grea
Genius	KB-16M	www.kye.de	02173-974321	30\$	PS/2	16	Parțial	Medie	Mijlocie
Key Tronic	KT2001 Ergoforce	www.keytronic.de	09241-9917-0 (Elito)	30\$	PS/2	-	-	Variabilă	Ușoară
Logitech	Internet Keyboard	www.logitech.de	069-92032165	35\$	AT, PS/2	17	Parțial	Slabă	Mijlocie
Microsoft	Internet Keyboard	www.microsoft.de	0180-5251199	35\$	USB, PS/2	10	Parțial	Medie	Mijlocie
Microsoft	Internet Keyboard Pro	www.microsoft.de	0180-5251199	54\$	USB, PS/2	19	Parțial	Mare	Grea
Trust	Direct Access	www.trust.com	02821-588-0	30\$	AT, PS/2	17	Parțial	Slabă	Mijlocie

# Și totuși, fantoma trăiește!

Ne-a produs o bucurie enormă să-l salutăm pe Yeti-ul procesoarelor în laboratorul nostru: Pentium III 1 Gigahertz

**FACTS**

■ PRODUS NPI-1000 Avantgarde ■ CATEGORIE Sistem complet ■ PRODUCĂTOR Media Markt ■ PREȚ Începând cu 2.250\$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Începutul lunii Mai

**PE SCURT**

- Pentium III 1000
- 128 MB Memorie
- HDD 40 GB
- DVD-ROM
- CD-RW 4x/4x/24x
- Soundblaster Live! Value
- Windows 98SE
- Word + Works 2000
- Un ventilator Deluxe

În timp ce Intel se mai luptă cu presa de specialitate pentru că nu a dat încă spre testare nici un Pentium III 1000, în rețeaua de magazine Media Markt rafturile sunt pline cu sisteme complete echipate cu acest procesor.

Și totuși există! Cam așa sunau strigătele redactorilor în clipa în care NPI-1000 Avantgarde era scos din cutie. Găurile de ventilație din carcasă nu lăsa nici o îndoială asupra faptului că nu aveam de a face cu un "PC de 500 \$", ci cu un model de Formula 1 printre Coppermine-uri. Sub capotă se află un Pentium III 1000 împodobit cu o puternică placă de cupru și cu un radiator cu lamele. Un ventilator cu diametrul de 120 mm suflă aerul proaspăt peste el, astfel că, chiar atunci când este suprasolicitat, procesorul nu se încălzește nici măcar la temperatura palmei. Ca șasiu, Media Markt oferă diferite modele de plăci de bază cu prețuri de la 2.200 \$ în sus (pe sistem, bineînțeles). Cele mai recomandabile sunt cele cu chipset VIA Apollo Pro 133A și PC133 SDRAM sau i820 cu RDRAM. Pe de altă parte, arhitectura RDRAM este amenințată de o dispariție de performanțe de 20%, deoarece în cazul mai multor module, timpii de latență se prelungesc (altfel decât la SDRAM). În materie de plăci



■ **ORGIA GIGAHERTZILOR**  
A se observa ciudata folosire a cuprului. În Coppermine nu există nici un fel de radiator.

grafice, ar trebui să fie însoțit cel puțin de un GeForce, altfel economia este de prisos. În totalitate, supercalculatorul se prezintă ca fiind un adevărat concept performant pentru jucătorii de categorie grea care au posibilitatea și dispoziția să cheltuie câteva mii de dolari pentru hardware high-end. Dotarea cu harddisk, DVD-ROM, CD-RW și Windows 98 este în concordanță. Prețul este foarte piperat, în funcție de varianta aleasă, însă potrivit pentru performanțele obținute. Valorile comparative cu cele ale unui Athlon 1000 ne arată că ambii concurenți

danseză pe un foarte îngust covoraș. Tocmai de aceea, studiați ofertele de piață cu sânge rece și economisiți câtiva "verzișori". Supercalculatoarele au fost frânate de viteza cardului GeForce DDR. Poate că totuși Media Markt va oferi un GeForce 2 GTS în locul unui DDR, fiind deja pe piață de la începutul lunii mai.

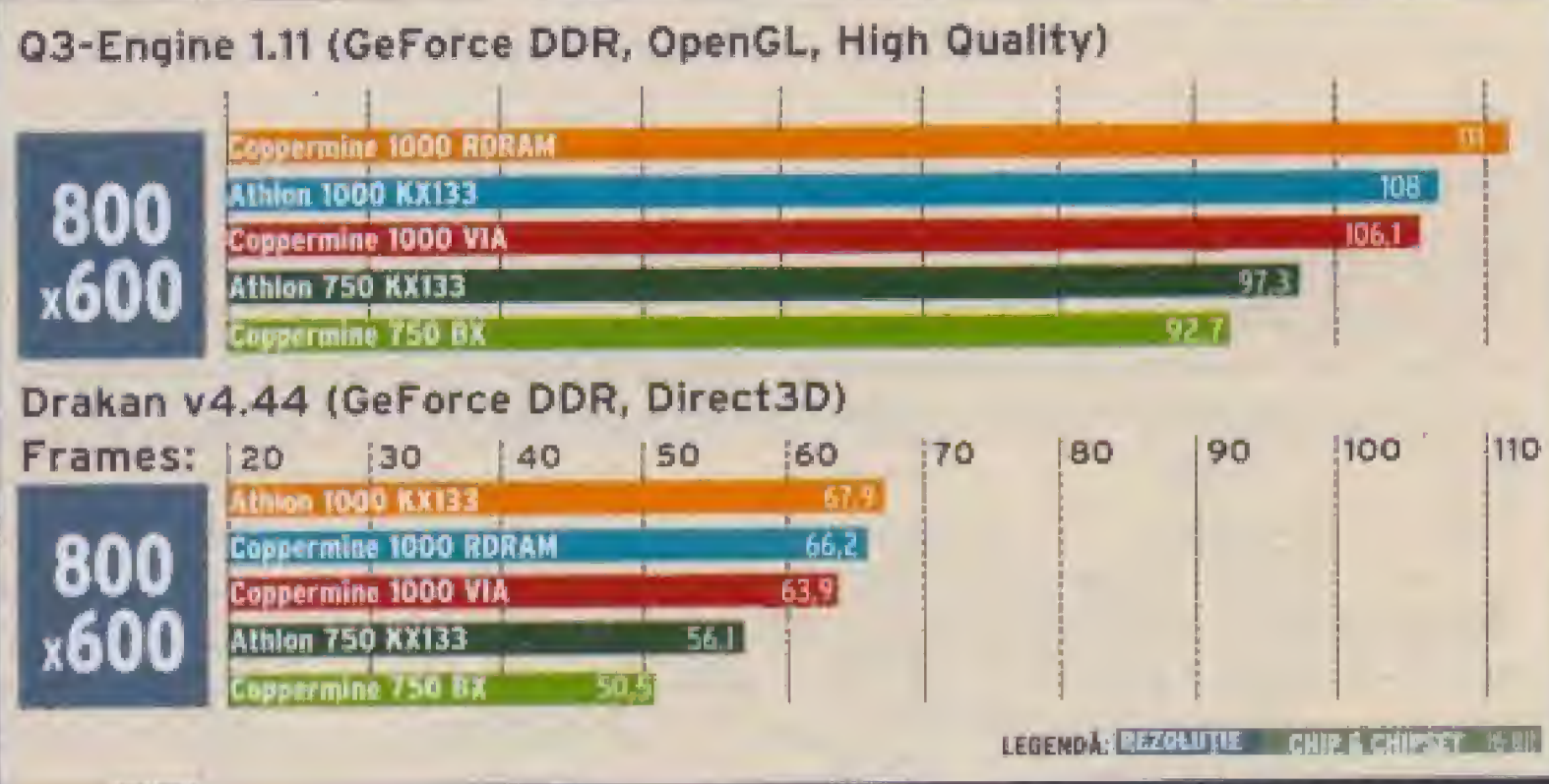
Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan



**JULIEBABY** Jocurile cu engine Q3 precum Heavy Metal FAKK 2 îl plac pe supra-tactatul Coppermine, pentru cache-ul său rapid.

## Categoria grea în acțiune

RDRAM învinge, chiar dacă iese bucăți din încercare. De la cele două module puteți să vă așteptați la o scădere a performanței cu 20%, datorită latenței.



# O privire în viitor

Asus livrează prima o placă grafică cu chipset GeForce cu 64 MB memorie

## FACTS

■ PRODUS AGP-V6600 Pro64 ■ CATEGORIE Grafikkarte ■ PRODUCĂTOR Asus ■ PREȚ cca. 325 \$ ■ TERMEN Aprilie 2000

## PE SCURT

- 23 mil. tranzistori
- 64 MB SDRAM
- 4 pixeli/tact
- Interfață AGP Pro
- Memorie uriașă



## BANCUL DE MEMORIE

Cu cei 64 MB RAM, V6600 Pro64 îndeplinește câte ceva din visurile jucătorilor. Totuși, jocurile actuale tânjesc mai degrabă după viteză.

În timp ce toată lumea vorbește despre GeForce 2, în secret, acceleratoarele cu GeForce 1 cu 64 MB RAM se furișează spre rafturile din magazine. Va reuși oare V6600 Pro64 de la Asus să ajungă în vârf?

Pe lângă Dell și MSI, Asus este un alt membru al clubului 64 MB. Vor apărea doi candidați în același timp: V6600 Pro64 cu SDRAM normal (Single Data Rate) și V6800 Pro64 cu DDR-RAM (Double Data Rate). Pentru a face o apreciere estimativă a potențialului la jocuri al unei plăci GeForce cu 64 MB RAM, ne-a fost pusă la dispoziție placa în versiunea ei pură. Cu toate că vine fără ieșirea TV, tipică pentru Asus, are un pachet software bine îndesat (Drakan, Rollcage și un software DVD-Player).

Ochelarii 3D VR-100 pot fi achiziționați separat. Ca hardware, impresionantă este cantitatea de memorie (SDRAM cu timpi de acces de 6 ns, cu foarte mic potențial de overclocking), precum și interfața de conectare (AGP Pro). Pentru a asigura alimentarea cu curent a plăcii, nu de mult au fost stabilite noi specificații ale portului AGP. Un port AGP Pro are suplimentar în stânga și în dreapta slotului obișnuit niște pini suplimentari, care asigură o alimentare îmbunătățită cu curent. Un card grafic AGP Pro poate fi instalat deci și pe un port AGP normal, însă are nevoie de un MB mai special pentru a lucra la parametri optimi. Au fost comandați trei candidați pentru testare în jocuri a plăcilor cu 64 MB memorie. V6600 Deluxe (32 MB SDRAM), V6600 Pro64 (64 MB SDRAM) și V6800 Deluxe (32 MB DDR RAM) au trebuit



## OPINII

Cei 64 MB RAM vor fi folosiți de-abia de jocurile care vor apărea în viitor.

Thilo Bayer

Practica ne arată că există prea puține jocuri în momentul de față care să aibă nevoie de 64 MB RAM memorie grafică. La rezoluții foarte mari și la adâncimi de culoare de 32 biți, V6600 Pro64 le depășește pe kolegele sale cu 32 MB DDR RAM, dar numai la anumite jocuri. Dependenții de performanțe ar trebui totuși să arunce o privire asupra acestei plăci cu memorie DDR, aflată în vârful concurenței unui GeForce 256.

să-și demonstreze capacitățile la Drakan, Unreal Tournament și engine-ul Q3. Rezultate sunt foarte clare și, în același timp, dezamăgitoare. Astfel, amazoana Rynn se arată a fi extrem de rezervată vizavi de cei 64 MB RAM și nu se lasă mișcată deloc mai rapid. La Benchmark-urile obișnuite, la rezoluții de 1280x1024 dpi pe 32 biți mai există șanse; plăcile cu 32 MB RAM sunt cam solicitate de acest flux de date. Dacă acest lucru îndreptățește prețul acestei plăci, va trebui să decideți singuri. De remarcat este faptul că și V6600 Pro64 are nevoie de un procesor foarte rapid, care să-i asigure FPS-ul la rezoluții foarte înalte în jocuri.

Thilo Bayer  
l.a. Corneliu Dan

## Viteză grafică

Cum se comportă AGP-V6800 Deluxe în test?

Quake 3 1.11 (PIII 500, OpenGL, High Quality, Demo1)



Unreal Tournament 4.05B (PIII 500, Direct3D, Custom Demo)



LEGENDE: AUFLÖSUNG | GRAFIKKARTE | 32 MB Memorie | 1000 MHz

De fiecare MB de memorie locală se bucură mai ales Unreal Tournament.

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Prezentare pe scurt a alternativelor

#### AGP-V6800 Deluxe

Dotarea este într-adevăr deluxe. Dacă mai lucrăm puțin la frecvența de tact, ea devine extrem de rapidă.

#### AGP-V6600 Pro64

64 MB memorie și asigurarea unui viitor plin de texturi.

#### Creative Annihilator Pro

Cardul performant cu DDR-RAM vine de la Creative.

#### Voodoo3 3000 PCI

Ideal pentru upgrade-ul tuturor calculatoarelor de 500 \$.

DOTARE ..... Bine

În afară de lipsa funcțiilor TV/Video, dotare model.

FEATURES ..... Foarte bine

Chipul GeForce 256 este vârful tehnicii actuale.

PERFORMANCE ..... Foarte bine

Puțin mai mari decât GeForce cu 32 MB SDRAM.

**90%**

PUNCTAJ

## AGP-V6600 Pro64

### PRODUCĂTOR

Asus

### TELEFONSERVICE

02102 - 95990

### PUNCTE TARI

- ✓ Dotare foarte bună cu memorie
- ✓ Performanțe foarte bune sub OpenGL
- ✓ Software suplimentar bine gândit
- ✓ Avantaje la jocurile bazate pe engine-ul UT

### PĂRȚI SLABE

- ✗ Nici o ieșire TV
- ✗ Costuri de investiție foarte mari
- ✗ Memoria improprie overclocking-ului
- ✗ Probleme cu unele MB-uri

**GLOSAR**

- **DDR RAM**  
Memorie Double Data Rate. La un ciclu de tact se transmit două pachete de date în loc de unul.
- **FXT1**  
Nou standard pentru comprimarea texturilor. Inventat de 3dfx
- **GLIDE**  
Conexiune 3D pentru plăcile Voodoo de la 3dfx

# În betia adâncimii de culoare

Acceleratoarele grafice constituie în continuare o temă fierbinte de hardware. După marșul victoriei al plăcilor GeForce 256, se conturează primii adversari. Vă vom spune ce fel de accelerator vi se potrivește.

**Nu există nimic care să ațâțe spiritele jucătorilor atât de mult ca lumea acceleratoarelor 3D. De vină este vechea rivalitate între fanii 3dfx și Nvidia. Pe de altă parte, responsabile de ascensiunea disputelor sunt și structurile tehnice ale cardurilor. Este o ocazie potrivită să dăm puțin la o parte cortina de pe această temă sensibilă.**

**C**ă doriți să luați o pauză mai lungă de investiție sau schimbați placa grafică tot la șase - opt luni, în ambele cazuri nevoia de informație este enormă. Pentru o alegere înțeleaptă veți fi pregătit cum se cuvine doar în clipa când vă veți cunoaște necesitățile și proprietățile variantelor de carduri. Cel mai important lucru pentru noi la acest

capitol este să vă prezentăm toți candidații pe scurt. În încheiere vom testa relațiile de "prietenie" dintre carduri și jocuri. Apoi va fi vorba despre anumite obstacole care apar între dvs. și obiectul tentației. Dacă veți consulta mai apoi cu atenție tabelul nostru și analiza tipurilor de jucători, nimic nu va sta în calea unei decizii optime de cumpărare.



■ **METALE GRELE**  
Toate acceleratoarele 3D vor avea de tras din plin la Heavy Metal FAKK 2.



**APARIȚIE ÎNTĂRZIATĂ** Nolle Voodoo de la 3dfx au apărut în lumea jocurilor abia la sfârșitul CeBIT din februarie.

Anul 2000 este caracterizat prin importante dezvoltări tehnice pe piața de carduri grafice. Astfel, pionierul Nvidia se joacă cu accelerarea geometrică (Hardware Transform & Lightning). Pe lângă GeForce 256, și Savage2000 de la S3 este în stare să efectueze asemenea calcule, doar că driverele nu țin momentan pasul. Și Matrox va aborda cu siguranță tema Hardware T&L (la G450 și G800). Nvidia însăși a ridicat ștacheta tehnologică în luna mai, prin urmașul lui GeForce (nume de cod "NV15"). Oricum, nu prea există o ofertă mare de jocuri optimizate în perioada imediat următoare. Altfel stau lucrurile cu 3dfx și Ati. Acestea mizează masiv pe performanțele grafice prin soluțiile multichip (familia Voodoo5 și Rage Fury Maxx), pentru a străluci și la rezoluții înalte, pe 32 biți. Cu tehnologia T-Buffer, 3dfx încinge fierul calității. Cu ajutorul acestuia, canturile poligonale din pixeli devin doar amintire în jocuri (Full Scene Anti-Aliasing). Mai mult, teoretic pot fi programate efecte cinematografice precum Motion Blur și Depth of Field. Există totuși un punct unde toți producătorii de chip-uri sunt de acord: viitorul constă în compresia texturilor. E mai puțin important dacă acest lucru se realizează după normele DirectX sau după tehnica FXT1 de la 3dfx. Important este că toate chip-urile noi sprijină compresia și permit astfel crearea unor lumi de basm virtuale, care redefinesc noțiunea de calitate.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan

## GLOSAR

- **Adâncime de culoare**  
Unitate de măsură pentru numărul de culori care pot fi afișate. Cele mai folosite valori la jocuri sunt 16 (însemnând 64.000 culori) și 32 Bit (16,7 mil. culori).
- **HARDWARE T&L**  
Hardware Transform and Lightning. Calcule 3D și iluminare efectuate de placa 3D (în locul CPU-ului)
- **T-BUFFER**  
Domeniu de memorie în care sunt combinate datele de imagine, pentru a genera efecte de cinema precum Motion Blur

# Acceleratoare grafice candidate

Produse de lux vs. produse ieftine. Staruri vs. stele. Astfel poate fi caracterizată diferența dintre ultima și actuala generație grafică.

## STARURILE TINERE

### Exemple renumite



Cele mai cunoscute staruri tinere sunt plăcile GeForce cu SDR normal sau DDR SDRAM mai rapid. La această categorie se mai adaugă Rage128 Pro de la Ati, care poate fi găsit pe Fury Pro sau ca dual-chip pe Fury Maxx. Chipul Savage2000 de la S3 se află pe Viper II.

### Caracteristici tipice

Nolle stele la orizontul grafic posedă o arhitectură a procesorului care este orientată spre suportul unor jocuri pline de efecte grafice, cu mai multe nivele de texturi. Aceasta nu este necesară la jocurile mai vechi, care constau doar din poligoane texturizate.

### Suportul pentru jocuri



Nolle venite se simt extrem de bine la rezoluții înalte și la adâncime de culoare de 32 Bit. Jocurile viitoare, precum FAKK 2 sau Elite Force, sunt predestinate acestor monștri grafici. La titlurile care folosesc Direct3D, diferențele sunt minore.

### Recomandări CPU

Toate acceleratoarele noi aspiră spre performanțe ridicate ale procesorului (de la 400MHz în sus, Athlon sau PIII). Excepțiile fac plăcile GeForce. La jocurile cu accelerație geometrică (engine Q3) asigură framerate-uri rulabile și pe calculatoare mai slabe.

### Comparație de prețuri

Prețul unui accelerator din noua serie este foarte piperat. Distracția începe la 178-200 \$ (Fury Pro, Viper II), iar granița superioară se află pe la 350 \$ (GeForce DDR). La mijloc se găsesc GeForce SDR și Fury MAXX, cu 270, respectiv 325 \$.

## CLASICI

De care grupă aparține fiecare?



Deși se află pe piață abia de la mijlocul anului trecut, grupa este socotită deja ca făcând parte dintre clasici. În ea intră seria Voodoo3 (V3 2000 până la V3 3500). Nvidia vine cu plăcile bazate pe chip-ul TNT2 (Ultra), iar Matrox cu al său G400.

Ce caracterizează grupa de carduri grafice?

Cu excepția câtorva, puține, toate acceleratoarele grafice sunt încă recomandabile. Puterea lor constă în driverele maturizate și în prețul lor relativ scăzut. Atenție la plăcile TNT2 cu indicația "M64"!

Care jocuri sunt potrivite?



Plăcile mai cărunte țin pasul cu noua generație mai ales la rezoluții mici și la jocurile bazate pe Direct3D, cum sunt Drakan sau Expandable. Plăcile Voodoo profită la Ultima 9 sau UT de Glide. Titlurile bazate pe Q3 sunt mai problematice.

Chiar și clasicii cardurilor își au rostul la multe jocuri doar de la un PII 300 în sus, în cazul în care posedati un G200, Banshee sau TNT. Altfel, CPU-ul împiedică acceleratorul grafic în munca sa grafică.

Cât costă un accelerator grafic?

Cardurile clasice au devenit între timp o oportunitate. Astfel, un V3 2000 începe la 100 \$, iar seria 3000 la 150 \$. Între 125-150 \$ se poate achiziționa un TNT2, iar TNT2 Ultra și plăcile G400 costă 175 \$, respectiv 200 \$.

# Câștig facil

Acceleratoarele 3D sunt capricioase, nelucrând la fel de bine cu fiecare joc sau fiecare engine de joc

■ **VIKINGII SĂLBATICI**  
Rune de la Human Head se bazează pe o versiune modificată a lui Unreal Tournament.



Mulți factori sunt răspunzători de faptul că unele jocuri sunt în armonie cu acceleratoarele 3D. Un rol important este jucat de interfața 3D, respectiv engine-ul grafic folosit, de felul efectelor programate și de calitatea driverelor plăcii grafice.

**D**acă analizăm jocurile dinspre măruntaiele software, engine-ul 3D este principala componentă responsabilă de performanțele jocurilor. Jocurile care folosesc același engine vor rula, de regulă, la fel de bine pe aceeași placă grafică. La acest lucru ar trebui să se gândească mai ales jucătorii împătimiți de 3D Action, când vor cumpăra o nouă placă grafică. Engine-urile cele mai cunoscute, cum sunt Q2, Q3 sau Unreal (Tournament), sunt deseori licențiate pentru alte proiecte de jocuri. Astfel, Anachronox și Soldier of Fortune sunt două titluri bazate pe același engine Q2. Normal că fiecare producător a integrat propria optimizare, pentru a crea o grafică concurentă, după actualele standarde grafice. Producătorii de jocuri se luptă pentru engine-urile Q3 sau Unreal Tournament, deoarece economisesc mult timp la programare, prin cumpărarea rutinelor de programare.

Un alt argument este API-ul 3D folosit (interfața de programare). Cele mai bune performanțe în joc sunt redade de același API cu care a fost dezvoltat engine-ul. În cazul în care sunt suportate și alte API-uri, acestea au fost de regulă ajustate după cele originale. Cel mai bun exemplu este engine-ul Unreal Tournament, care inițial a fost optimizat pentru Glide, respectiv pentru cardurile Voodoo. Chiar Unreal Tournament rulează pe un V3 2000 de 100 \$, la o rezoluție de 800x640, mult mai rapid decât un chip GeForce sau Rage Fury Maxx de 300 \$. La acest capitol, cardurile 3dfx au un avantaj software care rezultă din optimizarea lor pentru interfața Glide. API-ul Glide este și acum foarte îndrăgit, grație programării facile și documentației excelente a funcțiilor sale.

Măsura în care un chip 3D se descurcă mai bine cu engine-urile de jocuri depinde atât de factorii hardware, cât și de drivere. Un driver OpenGL care nu folosește efectiv resursele procesorului nu poate spera să iasă cu fața curată printr-un hardware potrivit, în condițiile acerbei concurențe din zilele noastre. În mod

## GLOSAR

### ■ API

Abreviere pentru Application Programming Interface. Interfață de programare

### ■ Direct3D

Interfață grafică de la Microsoft foarte cunoscută și răspândită la jocuri

### ■ Glide

Interfață 3D pentru toate cardurile Voodoo de la 3dfx

### ■ Engine

Parte principală a unui joc 3D, care controlează calculele geometrice și modelele 3D

## Alegerea armelor

Dacă la anumite jocuri puneți accentul pe viteză, ar trebui să studiați această listă și să o aveți în vedere la cumpărare.



**CONDIȚII ÎNDEPLINITE** Star Trek Voyager Elite Force de la Raven software folosește engine-ul Q3 și oferă satisfacții optice pe bandă rulantă.

### Q2-Engine

- Interfață: OpenGL
- Jocuri: *Daiatana*, *Soldier of Fortune*, *Anachronox*, *Heretic 2*
- Chip-uri grafice optime: GeForce 256, Voodoo3/4/5, TNT2, Savage2000

### Q3-Engine

- Interfață: OpenGL
- Jocuri: *F.A.K.K. 2*, *ST Voyager: Elite Force*, *James Bond: The World is not Enough*, *American McGee's Alice*
- Chip-uri grafice optime: GeForce 256, Voodoo4/5, Savage2000

### Unreal-Tournament-Engine

- Interfață: Direct3D, OpenGL, Glide, Metal
- Jocuri: *Unreal Tournament*, *Rune*, *Wheel of Time*, *Duke Nukem Forever*
- Chip-uri grafice optime: Savage2000, Voodoo3/4/5

### Engine Direct3D

- Interfață: Direct3D
- Jocuri: *Expendable*, *Drakan*, *Black & White*, *Halo*
- Chip-uri grafice optime: Rage128 Pro, GeForce, TNT2, Voodoo3/4/5



**GLOSAR**

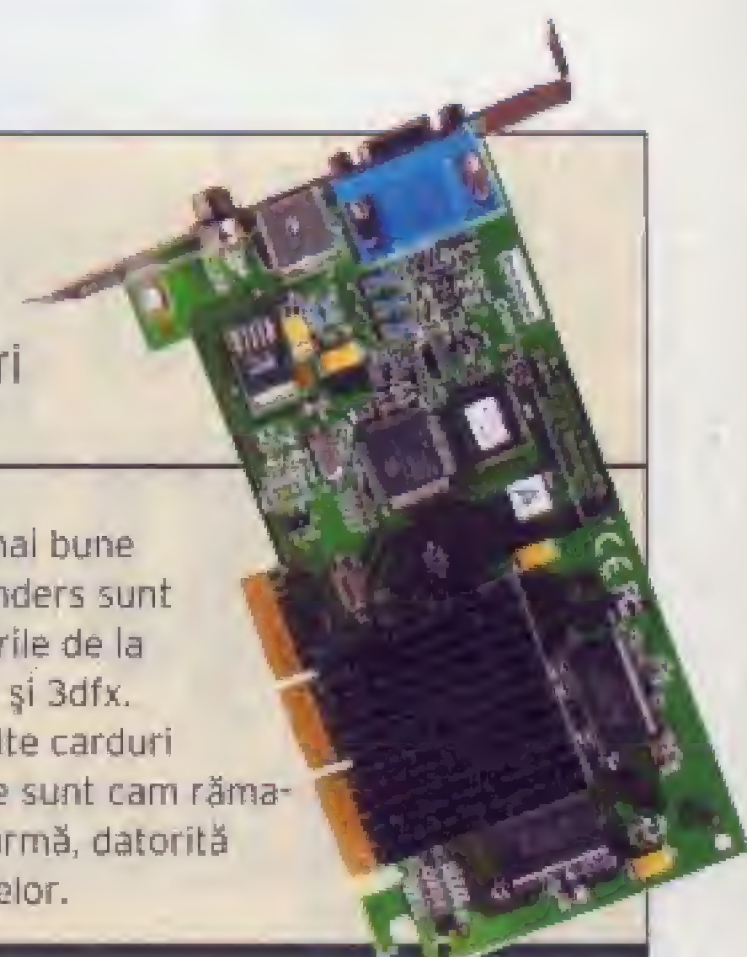
- **Metal**  
Interfață 3D pentru carduri bazate pe Savage 4 (cu anumite excepții și pe Savage 2000)
- **Multi-Texturing**  
În jocuri, poligoanele sunt prevăzute cu două sau mai multe texturi, pentru a obține efecte speciale.
- **OpenGL**  
Interfață 3D independentă de sistemul de operare

## 0 chestiune de driver

Chip-uri și interfețe 3D folosite. Veți vedea în tabelul de mai jos care engine-uri de jocuri profită cel mai mult de acestea.

PRODUCĂTOR	CHIPSET	DIRECT3D-TREIBER	DRIVER-OPENGL	ALTELE
3dfx	Voodoo3	Bine	Bine	Glide
S3	Savage4/Savage2000	Mulțumitor	Foarte bine	Metal
Nvidia	TNT2	Foarte bine	Foarte bine	-
Nvidia	GeForce 256	Foarte bine	Foarte bine	-
ATI	Rage128 Pro	Foarte bine	Mulțumitor	-
Matrox	G400	Bine	Mulțumitor	-

Cele mai bune allrounders sunt chip-urile de la Nvidia și 3dfx. Celelalte carduri grafice sunt cam rămase în urmă, datorită driverelor.



analog, acest lucru este valabil și pentru DirectX sau pentru producătorii de API. Astfel, ATI a creat în Rage Fury Maxx un monstru fillrate pe care îl poate scoate în valoare doar sub Direct3D. Sub OpenGL, driverul pierde foarte mult din performanțe. Și Viper II de la S3/Diamond trebuie să treacă prin lumini și umbre. Se așteaptă performanțe ridicate la jocurile bazate pe engine Q2, Q3 sau Unreal Tournament. Mai puțin convingătoare sunt aparițiile sale sub Direct3D. Și aici, o mare parte de vină o poartă

driverul.

Un alt factor foarte important este organizarea render-pipeline-urilor în chip-ul 3D. În mare vogă sunt acum unitățile care pot genera un pixel simplu texturizat pe tact (o textură - un pixel) și cele care pot genera doi pixeli dublu texturizați pe tact (doi texturi - un pixel). Chip-uri 3D de performanță, cum sunt Savage2000 sau GeForce, conțin mai multe asemenea pipeline-uri împreună. Prin aceasta, se pot prelucra foarte flexibil cantitățile de pixeli, în funcție de joc. În acest an vor apărea cu siguranță mai multe jocuri cu efecte multi-texturing. Chip-urile ca Savage2000 sau GeForce 256 au un avantaj imens, deoarece pot genera din start puncte de imagine dublu texturate. Astfel se poate explica și viteza lor mare la jocurile bazate pe engine-ul 3D.

determinat de placa grafică, iar prin aceasta este atât de ocupat de joc încât cardul grafic este solicitat la capacitatea sa maximă de fillrate doar la rezoluțiile cele mai înalte. Simptomul cel mai vizibil pentru un CPU limitat este persistența aceluiași fillrate atât la rezoluții mici, cât și la cele mari. Mai mult de atâtea nu poate genera. Dacă, dimpotrivă, jocul este limitat de fillrate-ul plăcii grafice, atunci acesta rulează mult mai rapid la rezoluții mici decât la cele ridicate; același lucru este valabil pentru adâncimile de culoare pe 16, respectiv pe 32 biți. Cu cât placa grafică este mai bună, cu atât se poate ridica mai mult rezoluția și adâncimea de culoare, fără ca jocul să piardă din viteză.

Armin Lenz/Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan

În mod sigur, interfețele de programare, engine-urile 3D, calitatea driverelor și cantitatea de efecte nu sunt singurele răspunzătoare de performanțele acceleratorului grafic. Și procesorul joacă un rol important. Un joc poate fi caracterizat ca fiind limitat de procesor, dacă acesta este

## Viteza grafică

Cât de bine se armonizează plăcile cu engine-urile 3D?

Q2-Engine 3.20 (PIII 500, OpenGL, Massive-Demo)



Q3-Engine 1.11 (PIII 500, OpenGL, High Quality, Demo 1)



Expendable 1.00 (PIII 500, Direct3D)



Unreal Tournament 4.05B (PIII 500, Direct3D/Glide/Metal)



LEGENDĂ: REZOLUȚIE PLACA GRAFICĂ

Mulți jucători folosesc 1024x768 dpi și adâncimea de culoare pe 16 biți. Rezultatele sunt diferite, în funcție de interfețele 3D. De exemplu, ATI și Matrox își dezvăluie slăbiciunile sub OpenGL.



**INDRĂGOSTIT DE DETALIU** La Duke Nukem Forever, engine-ul Unreal Tournament este pus la treabă. Puteți constata cât de realiste par trăsăturile feței.

# Și vei trece peste șapte obstacole



## GLOSAR

- **AGP**  
Slot mai rapid pentru placa grafică
- **Intel®(E)**  
Chipset placă de bază cu grafică 3D integrată
- **Hardware T&L**  
Hardware Transform & Lightning. Calcule 3D și de iluminare pe cardul 3D (în loc de CPU)
- **Fillrate**  
Număr de puncte de imagine care pot fi generate într-o secundă
- **Glide**  
Interfață 3D pentru toate cardurile Voodoo de la 3dfx

Hardware-ul pune obstacole în calea succesului. Vă vom conduce în adâncuri și vă vom arăta cum să le ocoliți, pentru a avea o satisfacție sporită la jocuri.

**P**ot folosi și la calculatorul meu vechi placa grafică ce i se potrivește cel mai bine jocului meu preferat? Aceasta e una din principalele probleme cu care se confruntă toți cei care vor să facă un upgrade. Însă nu puneți carul înaintea boilor. Punctul de plecare în efectuarea unui upgrade la placa grafică este monitorul. Unul de 15 țoli nu este potrivit pentru o rezoluție mai mare de 800x600 dpi în joc. În consecință, nu ar trebui să investiți banii într-o placă grafică scumpă, care își

dovedește puterea de lucru doar la rezoluții mai mari. Dacă ați consultat oferta de plăci în funcție de tabel, alegerea unui produs potrivit va fi vizibil mai ușoară. Următorul pas în lupta de sortare a candidaților constă în procesorul pe care-l aveți. Dacă procesorul nu folosește integral la jocurile 3D nici măcar cardul grafic pe care îl aveți, atunci acesta nu se va bucura nici de noua

placă pe care doriți să i-o cumpărați. Acesta este cazul mai ales la jocurile precum *Drakan*, *Expendable* sau *Unreal Tournament*, care se bazează pe viteza procesorului. Aceste titluri au pretenții foarte substanțiale de la CPU. În mod tipic, viteza jocurilor este

■ **CURSĂ CU OBSTACOLE**  
Dacă vă lăsați duși de mână de noi, veți trece sigur peste toate obstacolele în cumpărarea unui accelerator grafic.

## Cărui tip de jucător îi aparțineți?

Sunteți mai degrabă un jucător 2D sau unul al extremelor? Sperăm ca sfaturile noastre să vă ajute la cumpărare. Acest lucru este valabil atât pentru upgrade-uri, cât și pentru potențialele achiziții noi.

### "Jucătorul 2D" - Minesweeper & Co.

Dacă considerați grafica 3D ca nefiind destul de realistă și vă limitați din această cauză la jocurile bidimensionale, vă puteți păstra economiile până în secolul XXII.

### "Universalul" - performanțe bune în general

Aici vă putem recomanda cardurile Voodoo3 3000 și Voodoo4. Aceste plăci sunt relativ rentabile, stau foarte solid pe picioarele lor în OpenGL și Direct3D și sunt capabile și de Glide.

### "Vânătorul de oportunități" - grafică 3D, numai să fie ieftină

Cel care doare într-adevăr să facă economie, dar se așteaptă totuși la performanțe 3D actuale, ar trebui să caute o placă TNT cu 16 MB, precum Maxl Gamer Xantor 16 sau Voodoo3 2000. Veți puncta cu 100-125 \$.

### "Jucătorul Hardcore" - cardul pentru joc

Dacă doriți să cumpărați placa potrivită pentru jocul preferat, sunteți un adevărat dur. Pentru jocurile cu engine Q3, vă recomandăm GeForce DDR, iar

pentru engine-ul Unreal Viper II sau cardurile 3dfx de la Voodoo3 în sus.

### "Overclocker-ul" - nu e chiar niciodată destul de rapid?

Cel ce doare să scoată untul din cardul lor grafic vor cumpăra un Voodoo3 cu radiator activ sau cardurile GeForce de la Ati. Și Viper II atinge înălțimi nebănuite, dacă sunt echipate cu răcire activă. Nu prea se poate face overclocking la acceleratoarele Ati sau Matrox care lucrează aproape de limitele lor folosind setările standard.

### "Cumpărătorul PC din Metro" - achiziționat ieftin, muștrări amare

Cel care și-au cumpărat, fără să gândească, un PC cu grafică integrată fără slot AGP, se vor bucura cu siguranță de versiunile PCI ale seriei Voodoo3/4/5 sau de ErazorX PCI de la Elsa.

■ **ÎNTREBARE-CAPCANĂ**  
Ați cumpăra o nouă placă grafică pentru Julie Strain (Heavy Metal FAKK 2)?



## Alegerea optimă

Dacă vă aflați pe urmele unei plăci grafice optime, ar trebui să aveți în vedere CPU-ul și monitorul proprii.

	< 300 MHZ TACT CPU	300-450 MHZ TACT CPU	> 500 MHZ TACT CPU
15 Inch	Clasa 1	Clasa 2	Clasa 2
17 Inch	Clasa 1	Clasa 2	Clasa 3
19+ Inch	Clasa 2	Clasa 3	Clasa 3

**Chip grafic clasa 1** : Riva TNT (Diamond Viper V330), G200 (Matrox Millenium G200), Voodoo2 (Diamond Monster 3D II), Voodoo Banshee (Creative 3D Blaster Banshee)

**Chip grafic clasa 2** : TNT2 (Guillemot MG Xentor 16), TNT2 Ultra (Asus AGP-V3800 Ultra), G400 (Matrox Millennium G400 MAX), Rage128 (Ati Rage Fury 32 MB) Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000)

**Chip grafic clasa 3** : GeForce 256 SDR (Elsa Erazor X), GeForce 256 DDR (Asus AGP-V6800 Deluxe), Savage2000 (Diamond Viper II), Rage128 Pro (Ati Rage Fury MAXX), VSA-100 (3dfx Voodoo5 5000)

Întâi trebuie să identificați tipul monitorului pe care îl aveți. În încheiere, trebuie găsit tipul de procesor: acum puteți stabili clasa optimă de chip grafic.

relativ constantă, fie că folosiți rezoluții de 800x600, fie de 1280x1024. Doar procesoarele foarte rapide mai au destule resurse pentru a solicita performanțe mai ridicate de la placa grafică. O mică excepție fac jocurile care suportă Hardware T&L pe chip-ul grafic. Exemplul de paradă pentru acest caz sunt jocurile bazate pe engine-ul Q3, pe care se bazează jocurile de acțiune ce vor apărea în vara acestui an, cum sunt *Heavy Metal FAKK 2* și *Star Trek Elite Force*. Și *Vampire*, *Black&White* și *Messiah* susțin Hardware T&L. Veți mai avea nevoie doar de o placă GeForce pentru P II 333 al dvs. Din păcate, acest truc funcționează doar la jocurile optimizate, căci titlurile fără suport T&L nu vor scoate nimic în plus nici din cele mai bune chip-uri grafice.

Dacă până acum am limitat candidații la upgrade atât de mult, încât aproape că puteți merge la cumpărături, să nu uităm totuși de un ultim obstacol ce ar putea să apară: blestemata de compatibilitate. Acum va trebui să examinăm puțin plăcile de bază. Plăcile grafice moderne există aproape exclusiv pe port AGP. Prin urmare, cei care nu au port AGP pe MB vor trebui să se orienteze spre plăcile grafice PCI. Există eventualitatea ca, în acest caz, chip-ul grafic să fie integrat pe placa de bază și să nu poată fi dezactivat. Dacă vă aflați acum în

toiu jocului, am putea să vă dăm o mică rază de speranță. Sub Windows 98 puteți folosi un card PCI ca accelerator 3D, iar pentru chip-ul integrat să folosiți doar grafica 2D. Fiți foarte atenți însă la faptul că chip-ul grafic integrat și cel al cardului grafic PCI are producători diferiți: evitați amestecul nesănătos de drivere. De regulă, chip-ul integrat poate fi dezactivat.

Dacă ați trecut cu succes și de aceste piedici, aproape că ați ajuns la mal. Acum vine problema alimentării cu curent. Plăcile grafice absorb prin placa de bază o tensiune mai ridicată de curent electric. Unele plăci mai vechi nu creează probleme. Nu vă va rămâne de multe ori altă posibilitate decât să schimbați placa de bază, dacă doriți performanțe 3D ridicate. Dacă, totuși, placa de bază este compatibilă - producătorul plăcii vă poate acorda suportul necesar - atunci ați reușit! Dacă sunteți fericitul posesor al unui Windows 98, există toate condițiile pentru un accelerator de poligoane.

Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan

## Obstacolul plăcii de bază

Motherboard-ul calculatorului dvs. ar putea fi criteriul K.O. la decizia de cumpărare.

Am un PC Metro. Pot să instalez un card grafic alternativ sau suplimentar?

Nu. Așa-numitele "PC-uri de 600\$" au grafica integrată pe placa de bază și nu oferă această opțiune de upgrade.

Atunci nu pot să îmbunătățesc deloc performanțele grafice?

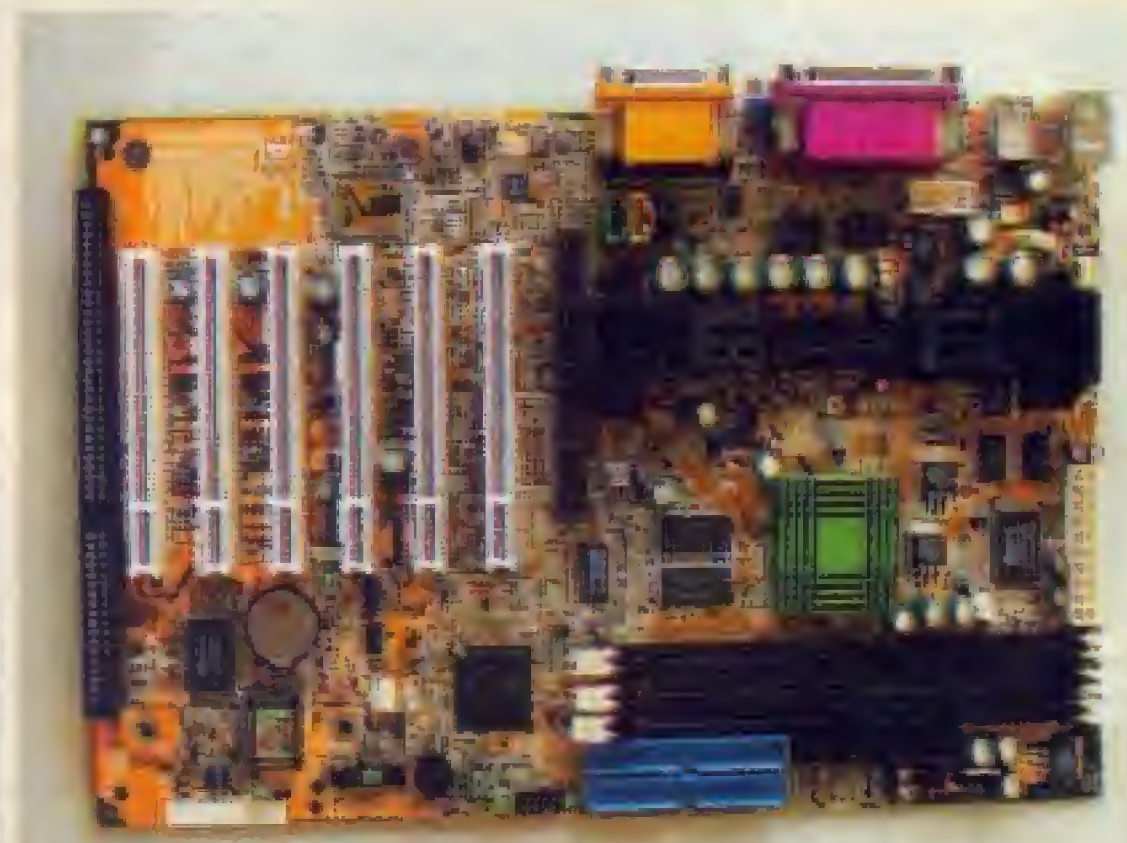
Ba da, puteți cumpăra o placă grafică PCI și să dezactivați grafica integrată (BIOS/Jumper).

Am o placă de bază cu chipset LX. Pot să instalez fără probleme un GeForce?

Unele plăci de bază LX nu-i oferă unui GeForce destulă alimentare. Cel mai bine este să aruncați o privire pe Internet. Pe site-ul [we.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html](http://we.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html) veți găsi cele mai importante informații despre această temă.

Am o placă cu chipset BX. Pot să instalez fără probleme un GeForce?

Și aici există oi negre, care nu corespund cerințelor de tensiune. Dacă acestea posedă un jumper Voodoo3, GeForce va rula fără probleme.



**COPRI-PROBLEMĂ** Motherboard-urile cu grafică integrată nu mai au sloturi AGP. Cardurile PCI pot să vă ajute.

### ■ BINE LEGAT

Viper II rulează vizibil mai rapid cu un ventilator suplimentar.



**GLOSAR**

- **VSYNC**  
Conexiune reductoare de performanțe 3D la rata de refresh a monitorului
- **AGP**  
Port grafic accelerat (Accelerated Graphics Port), legătură rapidă între memorie și placa grafică
- **POWERSTRIP**  
Utility cuprinzător pentru tuning-ul plăcii grafice

# Agencia de desfătare a ochilor

Caracteristici noi, performanțe mai ridicate, plăci grafice inedite. Totul sună bine și frumos. Dar cum să scoatem ce-i mai bun din extrem de scumpele acceleratoare de poligoane, dacă tot am plătit pentru performanțe clasa I? Porniți în expediție împreună cu redacția de hardware, în cutia cu trucuri a plăcilor.

## WickedGL

Mai rapid decât driverele 3dfx

**M**etabyte, un producător de plăci 3dfx, s-a retras din afaceri cu hardware și s-a specializat în programarea de drivere. Prin Wicked3D ([www.wicked3d.com](http://www.wicked3d.com)), firma oferă gratuit (trebuie doar să vă înregistrați) drivere WickedGL, care accelerează drastic performanțele unei plăci Voodoo2/3. Performanțele cardurilor V3 pot fi ridicate în mod normal doar prin overclocking, mai ales înlocuind radiatoarele pasive cu cele active. Cooler-ul V3 Stealth de la Tenmax ([www.tenmax.com](http://www.tenmax.com)) face posibilă obținerea unor viteze de peste 175 MHz dintr-un Voodoo3. Un radiator activ rezolvă de cele mai multe ori problemele de crash ale plăcilor de bază, deoarece acestea pun la dispoziție prea puțin curent. De acestea aparțin reviziile mai vechi ale plăcilor Gigabyte (de exemplu BX-2000). (al)



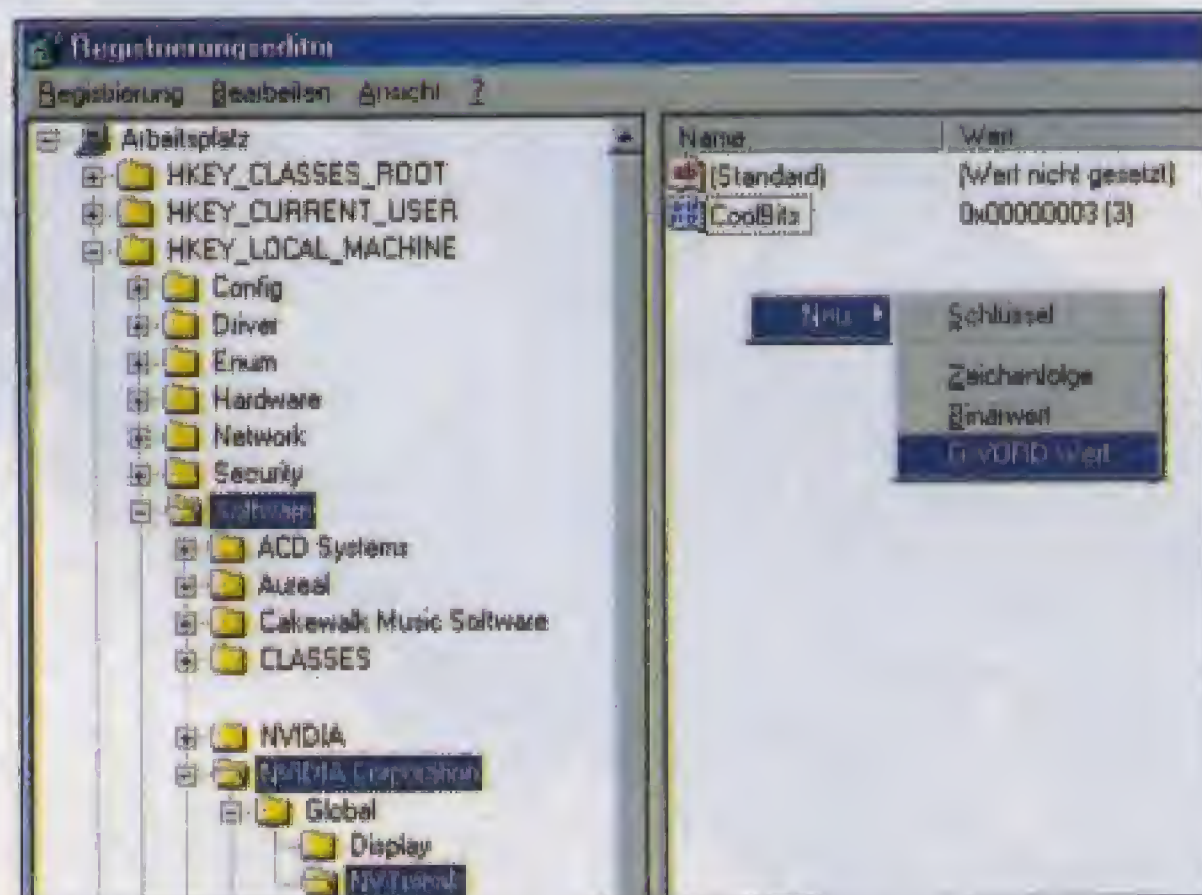
**TUNING VOODOO PE GRATIS** Deoarece Heavy Metal FAKK 2 este bazat pe engine-ul Q3, posesorii cardurilor Voodoo se vor bucura și la acest joc de driverele WickedGL.

## Emanciparea

Eliberați-vă!

**N**oile drivere de referință pentru Detonator de la versiunea 3.53 în sus și driverele de la producători

(Guillemot, Anubis, Gigabyte) oferă mai multe opțiuni decât ne-am închipui la prima vedere. Pentru a ajunge totuși la acestea și a le activa, va trebui să umblați puțin la registry-ul din Windows. Acest lucru îl puteți face cu micul nostru ajutor de pe CD sau manual. Faceți clic pe Start - Run și introduceți "regedit". Apăsăți tasta [Enter]. La HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\Nvidia Corporation\Global va trebui să introduceți o nouă valoare: NVT weak (vezi screenshot). Aici veți crea o cheie denumită CoolBits de tipul DWORD și veți atribui valoarea 3. Acum veți avea în Display Properties posibilitatea de a efectua overclocking-ul plăcii grafice și de a dezactiva sincronizarea dintre placa grafică și monitor ("Vsync"). La driverele noi, este singura posibilitate de a ajunge la aceste opțiuni, deoarece PowerStrip nu este încă adaptat la acestea. (al)



**MATURIZAT ÎN SFÂRȘIT** Opțiunile pentru avansați sunt ascunse de Nvidia în registry-ul din Windows.

## Injecție

Accelerarea unui Matrox

**C**ardurile 3D de la Matrox au renumele de plăci cumiști. Totuși, website-ul userilor de Matrox ([mgatools.matroxusers.com](http://mgatools.matroxusers.com)) oferă o unealtă de tuning foarte puternică. Cu aceasta, posesorii de plăci Matrox - de la Millenium până la G400 - pot acționa asupra câtorva factori de performanțe, care nu sunt accesibili în alt mod.



**HOT** Doar Matrox conferă efectele speciale de Environment-Bump-Mapping pentru Lava.

## Savage underclocked

Tratament special pentru chipurile Savage de la S3/Diamond

**D**iamond/S3 și-a atras în ultima vreme furia utilizatorilor, din cauza suportului deficitar de drivere acordat. Nu numai din această cauză, programatorii independenți s-au pus la treabă și au creat un program denumit S3Tweak. Cu acesta, pot fi controlate aproape toate setările driverului și obține performanțe optime pentru plăcile bazate pe

chip-urile Savage3D, Savage4 și Savage2000. Pot fi setate VSync-ul, compresia de texturi, adâncimea Z-Buffer-ului și filtrarea texturilor. Activarea setărilor T&L a lui Savage2000 va urma în curând. Utility-ul poate fi obținut gratuit de la [www.s3planet.force9.co.uk](http://www.s3planet.force9.co.uk). (al)



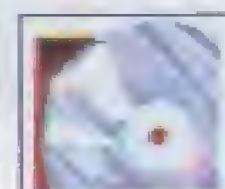
**VIPER-ATTACK** Viper II cu chip Savage2000 are proprietăți calitative și de viteză foarte bune, grație driverului Metal.

## Probleme 3D

Copilul cu probleme GeForce

**N**u sunt puțini cumpărătorii de GeForce care au avut probleme cu noua lor comoară. Un bun loc de plecare este [web.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html](http://web.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html). Aici puteți găsi informații despre motherboard-urile LX și BX care au probleme cu tensiunea de alimentare pentru GeForce. În general, va trebui să faceți un update de BIOS recent și acordarea din BIOS a unui IRQ (Assign IRQ to VGA). Sunt obligatorii cele mai noi drivere de GeForce și AGP pentru plăcile non-Intel.

La *Unreal Tournament* va trebui să folosiți batch-ul 4.02 sau 4.05B. (tba)



### PE CD-ROM

Vă punem la dispoziție toate utilitățile necesare.

### GLOSAR

#### ■ DRIVER MINIPORT

Driver pentru activarea portului AGP și pe calculatoarele care nu au chipset Intel

#### ■ DRIVER METAL

Driver special pentru plăcile grafice S3/Diamond, care sprijină printre altele și compresia de texturi

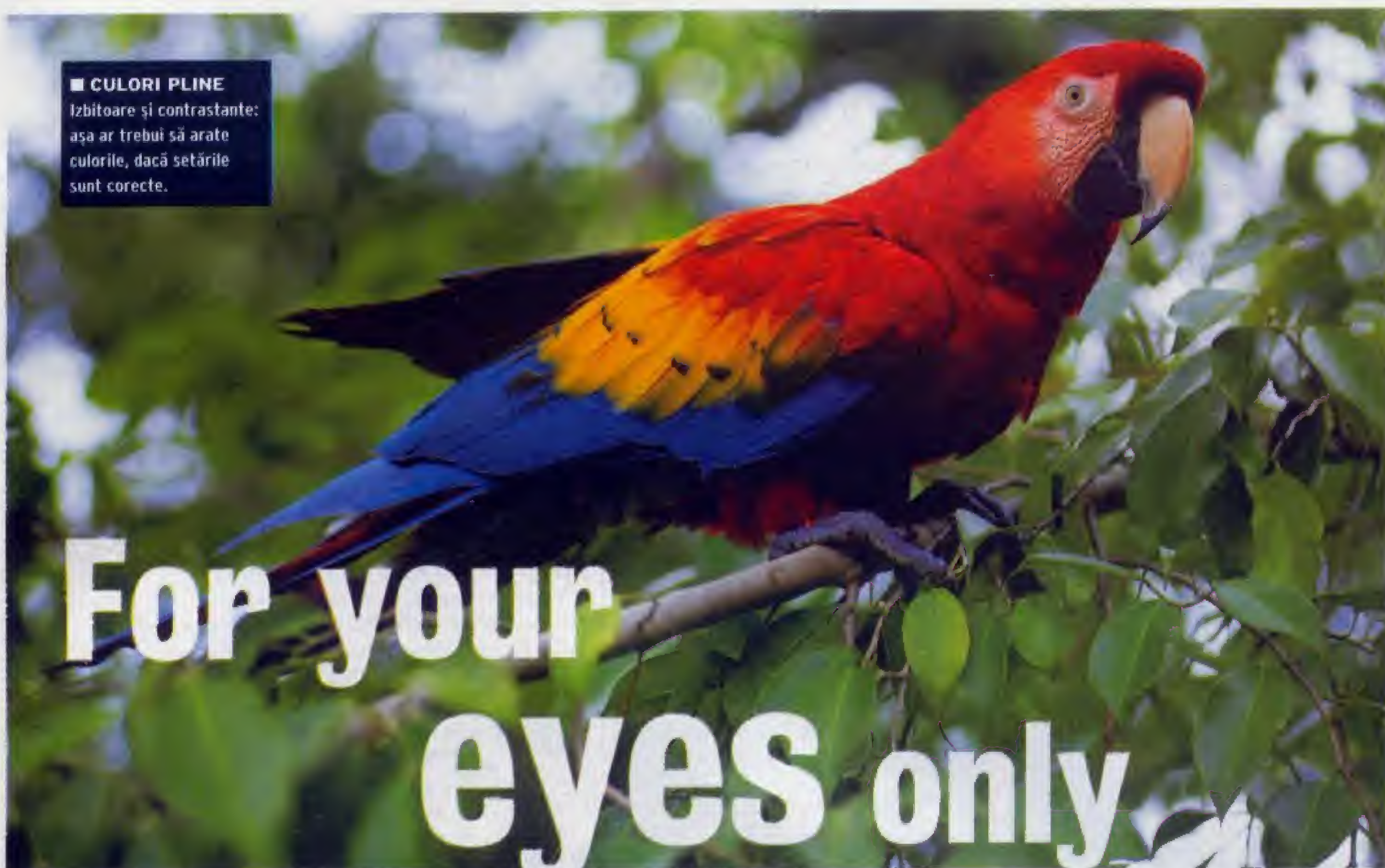
# O cauză mărunță și un efect mare

De ce driverele AGP pentru plăcile de bază non-Intel sunt așa de importante pentru performanțele 3D

**A**thlon s-a instalat adânc în inimile power-jucătorilor. Din când în când, mai apar însă probleme cu chipset-ul plăcilor AMD. Este important să instalați întotdeauna driverul MiniPort, deoarece acesta nu face parte dintre driverele standard din Windows. Dacă lipsește, performanțele 3D scad cu până la 25%, deoarece placa grafică este considerată ca fiind o placă PCI. Posesorii unui GeForce, foarte recomandat pentru Athlon, vor trebui să folosească neapărat drivere versiunea 3.62 sau mai noi, pentru a evita căderea sistemului. Același lucru este valabil și pentru celelalte plăci de bază fără chipset Intel. Cei care călătoresc în jurul lumii cu un chipset VIA sau Ali vor trebui să ia în considerare faptul că Windows nu știe deloc de portul AGP. Și ei vor trebui să instaleze driverele corespunzătoare chipset-ului plăcii de bază. La fel, vor trebui să fie atenți să instaleze driverele DMA pentru harddisk, pentru a ușura munca procesorului. Nici aceste drivere nu există întotdeauna în Windows. Pentru a vă ușura căutarea în Internet, vi le-am arhivat direct pe CD-ul revistei. (al)



**CALCULE FĂRĂ LIMITE** Dacă doriți să conduceți cu viteză maximă și în jocuri ca Halo, va trebui să fiți atenți la sistemele non-Intel pentru drivere AGP potrivite.



**■ CULORI PLINE**

Izbitoare și contrastante: așa ar trebui să arate culorile, dacă setările sunt corecte.

**For your eyes only**

**GLOSAR**

**■ BIOS**

Software de drivere minim, pentru a rula componentele pe PC

**■ IRQ**

Semnal interrupt, pentru a întrerupe procesorul

**■ AGP-Aperture**

Domeniu pentru stocarea texturilor în memoria de bază

Mulți utilizatori nu știu deloc cât de mult se stresează ochii prin setările standard ale sistemului. Puteți îmbunătăți foarte mult situația, operând câteva modificări.

Între instalarea unei plăci grafice și satisfacția la jocuri există o adevărată urzeală invizibilă de capcane. Partea proastă: totul pare că merge, dar cu timpul vă va dura capul, deoarece monitorul pălpâie ca o lumânare sau imaginile tremură neregulat.

**Pasul 1: actualizarea BIOS-ului**

Haideți să facem acum o expediție prin sistemul dvs. și să dezactivăm minele care vă blochează drumul spre satisfacția maximă. Primul pas în lista noastră începe acolo unde începe și calculatorul dvs.: la BIOS. Dacă nu aveți un card grafic Ati, atunci BIOS-ul va anunța scurt placa grafică și vă va afișa versiunea ei de BIOS. Există probabil o versiune mai nouă, mai bună, pe care puteți să o instalați (vezi caseta "BIOS-Update"), deoarece aceasta va efectua un upgrade și la piatra de temelie a plăcii grafice. De multe ori este necesară o nouă versiune de BIOS, pentru a putea folosi optim driverele îmbunătățite, cum sunt, de exemplu, cele de la Diamond Viper II.

**Pasul 2: setările BIOS**

După afișarea plăcii grafice, calculatorul dvs. vă va prezenta frecvența procesorului și mărimea memoriei. Apăsați acum tasta "DEL" pentru a ajunge în BIOS-ul

plăcii de bază. Aici veți găsi câteva setări care influențează performanțele plăcii de bază. Să aruncăm o privire asupra "BIOS Features". Aici găsim de regulă "Video BIOS Shadow". Aceasta înseamnă transferul codului programului de la BIOS-ul plăcii grafice în memoria principală, pentru a face software-ul aflat acolo să ruleze mai rapid. Oricum, această relicvă din timpurile DOS nu mărește deloc performanțele sub Windows. Din contra, de cele mai multe ori activarea acestei setări duce la ocuparea unui spațiu mai mare de memorie și la scăderea vitezei. O vom dezactiva. Mult mai important este să găsim alte două opțiuni. Prima activată ar fi "Assign IRQ to VGA". Cu aceasta, se trimite un semnal plăcii grafice cu care poate să informeze CPU-ul că are urgent nevoie de el. Cele mai multe carduri AGP nu funcționează deloc sau funcționează incorect.

O altă opțiune importantă este "AGP Aperture Size". Aceasta setează cantitatea de RAM principal care poate fi folosită de AGP pentru a stoca texturile. Vă recomandăm să puneți aici maxim jumătate din valoarea memoriei de bază, deci la un calculator cu 128 MB RAM alegeți 32 MB sau 64 MB. Dacă alegeți o valoare mai mică, jocurile ca *Unreal Tournament* ar



**ALBASTRU** Acesta nu este temutul "Blue Screen of Death", ci BIOS-ul dvs. Aici puteți seta diferite opțiuni ale plăcii de bază.

## BIOS-Update

Mulți oameni le este groază de încercarea de a aduce software-ul din BIOS la nivelul actual.

```
A:\>3dflash.exe d01c5934.rom
S3 Video BIOS Flash Utility, Version 1.15
Copyright (c) 1999, S3 Incorporated.
```

```
AT49F512, AT49DU512 flash memory found.
Please wait... (this may take as long as 10 seconds).
```

**NECESITATEA** Update-urile software sunt necesare și la memoria BIOS. Lucrul este mai ușor decât ne-am închipui. Există doar puțini utilizatori care se tem de un update-uri la drivere și software. Exact la fel de puțin ar trebui să se teamă de un update la BIOS, excepție fiind cazul în care cade curentul la mijlocul operațiunii. Cele mai multe tools pentru îmborsăritarea BIOS-ului sunt extrem simplu de utilizat. De regulă, se livrează un software de flash (un fișier EXE) și un fișier de date (fișier BIN) care pot fi dezarhivate și stocate într-un director, ca de exemplu C:\BIOS. Efectuați un reboot calculatorului, se ține tasta CTRL apăsată pentru a ajunge în meniul extins de boot din Windows și se trece în safe mode. Aici se rulează fișierul EXE (de exemplu "C:\BIOS\flash.exe") și operațiunea se termină în câteva secunde. O mică indicație: dacă cumva programul pune întrebări care trebuiesc răspunse cu "YES", apăsați tasta "Z", pentru keyboard-layout-uri românești.

### GLOSAR

- **AGP-Treiber**  
Software pentru comunicarea rapidă cu placa grafică
- **VIA**  
Producător de chipset-uri din Taiwan, concurent al lui Intel
- **Refresh**  
Frecvența de îmborsăritare a afișării pe monitor, denumită și rată de refresh

putea să nu ruleze. După salvarea noilor setări BIOS (F10 și apoi "Yes"), efectuați un reboot al calculatorului.

### Pasul 3: driverele AGP și de placă grafică

Porniți Windows-ul. După ce ați ajuns la desktop, să ne ocupăm puțin de corectarea instalației driverelor. Dacă aveți un sistem bazat pe un chipset non-Intel (de exemplu un K6, Athlon sau un calculator cu chipset VIA), atunci este extrem de important să

instalați driver-ul miniport AGP. Acesta este răspunzător de transportul datelor la placa grafică cu viteză AGP. Dacă lipsesc, atunci calculatorul presupune că are de a face cu o placă grafică PCI. Acest lucru poate duce la o pierdere a performanțelor cu până la 40%. Dacă nu aveți un sistem cu chipset Intel, atunci instalați mai întâi driverele AGP corespunzătoare care se află pe CD-ul revistei. La chipset-urile VIA, recomandarea noastră constă în instalarea inițială a driver-pack-ului 4-in-1 și apoi pe cea a driver-ului separat pentru AGP, versiunea 4.00. La driverele de placă grafică există unele update-uri care folosesc o rutină proprie de instalare (de exemplu, driverele Ati) și altele care se instalează manual din directorul de drivere. Ultimele sunt acelea la Windows-ul încearcă să vă păcălească de cele mai multe ori și suprascrie doar versiunea mai veche de drivere. Pentru exersarea instalării manuale, mergeți la "Display Properties", apoi "Settings/Advanced...". Alegeți "Adapter" și "Properties/Driver" și faceți clic pe "Update" pentru a activa asistentul din Windows. Acum veți observa cu siguranță unde sunt stocate driverele în Windows. Deci, alegeți "Display a list ..." și "Have Disk". În loc să vă întrețineți cu discheta, căutați pur și simplu directorul în care aveți salvate driverele. Marcați modelul plăcii grafice și lăsați Windows-ul să-și facă treaba. După inevitabila restartare, aveți instalate driverele noi.

### Pasul 4: ergonomia monitorului

Driverele bune nu vă protejează ochii. De cele mai multe ori, rata de



**CORECT** Un monitor instalat curat va oferi o adevărată plăcere vizuală.

refresh este setată de Windows în mod standard la valori mici. Mergeți din nou la "Display Properties" și "Settings" și veți găsi acolo monitorul folosit și placa grafică, deasupra câmpurilor "colors". Dacă nu apare afișat monitorul dvs., ci ceva de genul "Default Monitor", monitorul nu este instalat corect.

Mergeți la "Advanced", "Monitor" și "Properties". Clic pe "Display all models". Alegeți din fereastră producătorul, apoi modelul sau eventual folosiți dischetele de instalare, dacă este cazul. Verificați apoi "Refresh rate-ul" de la monitor. Puneți manual frecvența cea mai ridicată. Simțiți o îmbunătățire? Dacă da, puneți acum "Optimal", atunci desktop-ul va avea o rată de refresh optimă la fiecare rezoluție utilizată. Dacă alegeți din start "Optimal", de cele mai multe ori va rămâne setată vechea frecvență, astfel că este necesar să-i setați o dată frecvența manual. Dacă nu sunteți sigur că monitorul dvs. are un rate de refresh ergonomic,



**DEPENDENȚE** Dacă driverele de placă grafică sau de port AGP nu sunt corect instalate, nici jocurile nu rulează acceptabil.

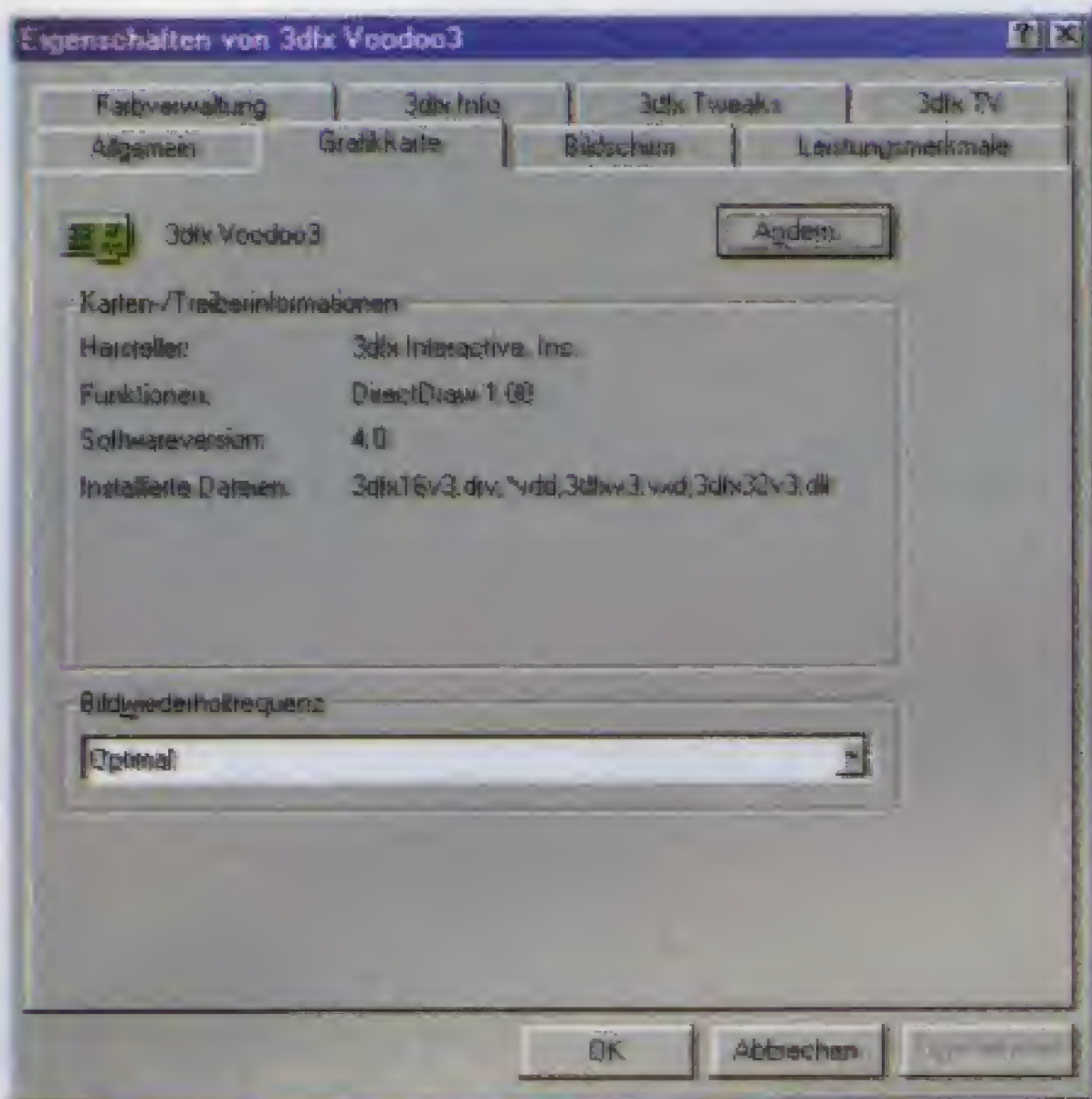
## Marș despărțit

Calitatea este și o chestiune de ambalaj. Același lucru este valabil și la legătura dintre placa grafică și monitor. Profesioniștii preferă cablul BNC.

Avantajul unui cablu BNC este faptul că desparte semnalele pentru culorile roșu, verde, albastru și semnalele de control pentru sincronizarea verticală și orizontală. Aceste cinci semnale definesc imaginea de pe monitor. Cablul BNC le transportă separat și folosește cinci intrări pe monitorul echipat corespunzător. Cablul VGA transportă, din contra, semnalul de sincronizare împreună cu culoarea verde, ceea ce poate duce la imagini mai spălăcite. Și ecranarea semnalelor se face mai bine pe cablul BNC decât pe VGA. Un sfat: legați separat un



**ÎNCERCARE DE DESPĂRTIRE** Despărțirea semnalelor la cablul BNC duce la un contrast și o fidelitate a culorii mai mari.



**CEL MAI BINE** Acolo unde este scris "optimal", nu este neapărat necesar și să fie optim. Uitați-vă puțin la unghiile Windows-ului.

atunci uitați-vă la monitor dintr-o parte. Dacă acesta pâlăie, atunci vă aflați încă în domeniul durerilor de cap și aveți nevoie de o rată de refresh mai mare. Faceți-vă un binel

**Pasul 5: Setarea monitorului**

Multe plăci grafice și monitoare oferă posibilitatea setării culorilor, luminozității și a contrastului. Acestea nu trebuie să fie adevăratele culori care apar la imprimantă, dar trebuie să ofere un

**GLOSAR**

- **DirectX**  
Pachet de conexiune multimedia din Windows
- **Mip-Mapping**  
Tehnică de filtrare a texturilor, care reduce mărimea texturilor pentru obiectele mai îndepărtate

mediu optim vizual, pentru a putea degusta grafica. Veți găsi pe CD-ul revistei câteva programe utilitare pentru a efectua aceste setări (luminozitatea afișată, forma figurilor geometrice etc.).

**Pasul 6: Fine tuning**

Dacă tot sunteți la capitolul setări, este necesar de multe ori să mai umblați la ele puțin, pentru a le finisa. Ați dezactivat, de exemplu, VSync? Aceasta îi dă plăcii grafice posibilitatea de a rula independent de frecvența de refresh a monitorului. La calculatoarele rapide, aceasta înseamnă o viteză mai mare a jocurilor. Aveți un Voodoo3? Încercați să vedeți dacă setările vă asigură o trăire a jocurilor în consecință. Dacă aveți o placă Nvidia, puteți activa generarea automată de Mip-Map-Levels. Acesta calculează nivelurile de texturi cu rezoluție mai mică încă înainte de a fi nevoie de ele și poate accelera jocul.

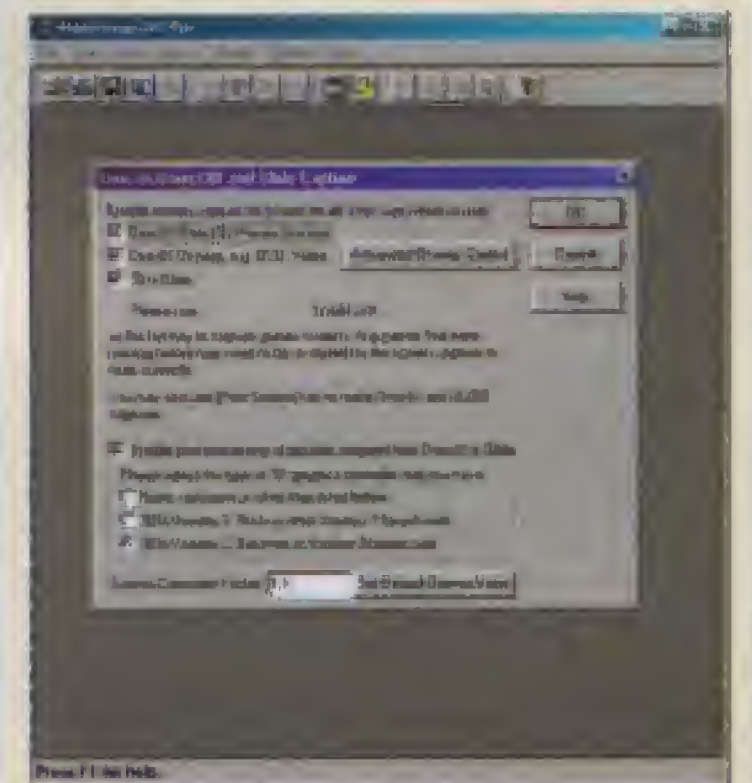
**Pasul 7: Înarmat pentru orice eventualitate**

Un articol de practică la plăcile grafice nu ar fi complet dacă nu și-ar face apariția și PowerStrip. Utilitarul extrem de folositor de la Entech este briceagul elvețian pentru prietenii unor redări video îngrijite. Mult mai comod decât sub Windows, cu el se pot efectua setări ale rezoluției, adâncimii

**Image Capturing**

De multe ori ați dori o fotografie a imaginii de pe monitor. Cum procedați?

Nu ar trebui să vă mulțumiți doar cu desktop-ul. De exemplu, Hypersnap DX poate salva imagini 3D, ferestre cu sau fără rame și fragmente ale imaginii. Există și playere DVD care fac acest lucru.



**SNAP** Salvați highscore-urile dvs. în format GIF.

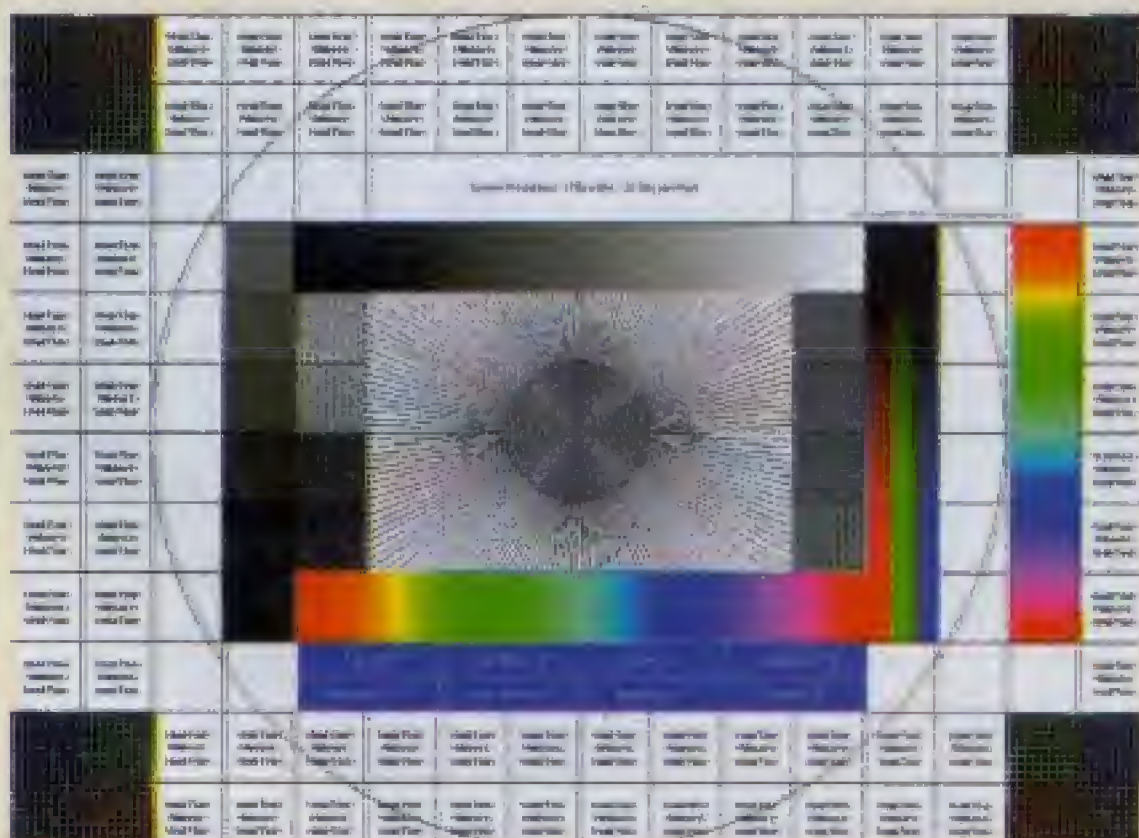
culorii, Vsync etc. Este sprijinit foarte tradițional și overclocking-ul, pentru a scoate ceva performanțe mai ridicate din placa grafică.

Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan

**MIRA**

Cum aflați dacă monitorul dvs. este setat corect geometric? Nu arată un cerc ca un ou?

Tuning-ul contrastului, luminozității și culorilor este o chestiune legată de preferințele individuale. Multe monitoare suferă de setări incorecte privind geometria imaginilor, care influențează negativ jocurile. Din această cauză, am pus pe CD câteva programele care ar putea să vă ajute.



**CHECK** Este într-adevăr monitorul dvs. așa de corect geometric cum spune prospectul? Folosiți modelul de testare, pentru a face o comparație.



**ROLAREA JOCULUI** Fără setările optime ale plăcii grafice veți pierde din prețioasa viteză a jocului. Nu vă doriți o astfel de problemă într-o situație de joc ca aceasta.



NUMAI  
150.000  
lei

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania  
Bd. Primaverii nr. 51 Bucuresti  
Tel: 231.67.69 Fax: 231.67.66  
E-mail: sales@ubisoft.ro  
www.tonictrouble.com

# TONIC TROUBLE

Pentru prima data in Romania un joc  
nou, original la pretul unuia piratat



Il poti gasi la chioscul  
de unde iti cumperi  
revista de jocuri preferata  
si in toate magazinele  
specializate din orasul tau



# Îndrumător CD

Pentru o vizualizare optimă vă recomandăm o rezoluție minimă de 800x600 dpi.

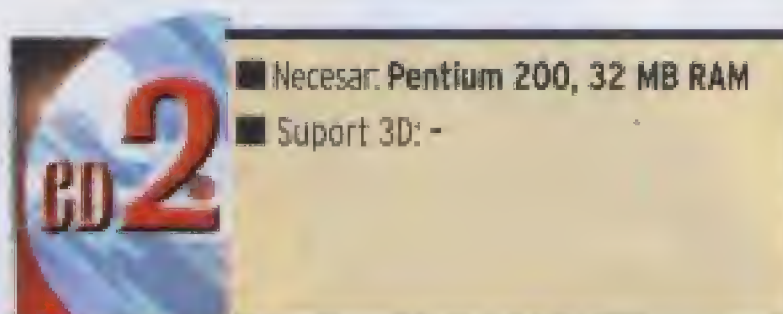
Nu este necesară instalarea unui program suplimentar.

## Metal Fatigue

*Metal Fatigue* este un nou joc de strategie în timp real care va atrage toți fanii de mecanică datorită câmpurilor de bătălie pe trei nivele. Pe lângă obligatoriile tancuri și avioane, mai există niște roboți gigantici, denumiți combots. Aceștia sunt compuși din patru module: tors, picioare și două tipuri de mâini. AI-ul avansat, impozanta grafică 3D și lupta pe trei nivele (în aer, la suprafață și sub pământ) fac din *Metal Fatigue* un adevărat spectacol 3D. În versiunea demo puteți încerca să jucați în modul multiplayer.

### Control:

Controlul se realizează complet cu ajutorul mouse-ului.



## Need for Speed: Porsche (CD 1)

Un paradis pentru maniacii vitezei. *Need For Speed: Porsche* adaugă un nou punct de referință atât din punct de vedere al graficii cât și al gameplay-ului.

Ultimul viăstar este dedicat exclusiv mașinilor din Zuffenhausen. În versiunea demo a jocului aveți ocazia să pilotați legendarele mașini cu motor pe spate prin Normandia. Esteticienii vor putea să-și vopsească după dorință mașina, înainte de a porni în cursă. În afară de acestea, transmisia poate fi setată pe manual sau automat și poate fi activat ABS-ul. Ar fi de preferat să aveți un volan, însă puteți obține rezultate destul de bune și cu un joystick obișnuit.

### Control:

Tastă	Acțiune
Q	Accelerație
A	Frână
S	Stânga
D	Dreapta



**GRAFICĂ DE EXCEPȚIE** Jocul arată superb mai ales pe sistemele rapide. Efectele de iluminare îi conferă un look foarte realist.

■ Necesari: Pentium 200, 32 MB RAM  
 ■ Recomandat: Pentium III 500, 64 MB RAM  
 ■ Suport 3D: D3D



**GRINUL ALEGERII** Ce clădire v-ar plăcea? Alegerea clădirilor și vehiculelor se face în *Earth 2150* în funcție de nivelul tehnologic.

## Earth 2150 v2.0

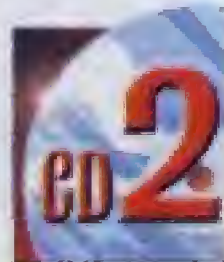
Lumea se află în anul 2150 în pragul unei catastrofe. Colonia construită în grabă pe planeta Marte ar trebui să salveze rămășițele omenirii. Pentru tichetele de călătorie pe Marte se încinge rapid un conflict global, la care veți interveni cu forța armată în calitate de comandant. Fiind primul joc de acest fel, *Earth 2150* oferă o grafică 3D realistă și face și în clipa de față o figură foarte bună. Versiunea 2 apărută de curând vine cu o interfață grafică bine prelucrată, cu noi harți și cu un mod multiplayer bine elaborat. În versiunea demo, veteranii *Earth* și începătorii au ocazia să arunce o privire asupra reinnoitului clasic de strategie.

### Control:

Controlul se realizează complet prin mouse.



**ALPINIST** Astfel de neregularități ale terenului vă încetinesc avansarea și vă limitează câmpul vizual.



■ Necesari: Pentium 200, 16 MB RAM  
 ■ Recomandat: Pentium II 300, 64 MB RAM  
 ■ Suport 3D: D3D necesar

## Time Machine

Romanul Time Machine al lui H.G. Wells este unul dintre cei mai mari clasici ai literaturii science-fiction. Adaptarea PC a lui Cryos tratează evenimentele autorului din roman care călătorește cu ajutorul unei mașini a timpului 800.000 ani înainte în timp. Eroul dă aici peste o civilizație haotică care i-a dispărut complet simțul timpului. Pentru a reinstala ordinea, el trebuie să călătorească înapoi în epoca din care a venit și să-l găsească pe semizeul Chronos. Versiunea finală a jocului va avea, conform declarațiilor producătorilor, un story neliniar, plin de acțiune și diversitate.

### Control:

#### Taste

Q	Acțiune
A	Înainte
D	Înapoi
S	Dreapta
E	Stânga
UD	Spell
I	Modul de atac
!	Talk
	Meniu



■ Necesari: Pentium II 233, 32 MB RAM  
 ■ Recomandat: Pentium II 400, 64 MB RAM  
 ■ Suport 3D: D3D necesar



**JOACA DE COPIL** Eroul îmbătrânește vizibil în timpul aventurii. La început veți juca cu un pitic Wells, care va crește vizibil, o dată cu creșterea experienței sale.

## Submarine Titans (CD 1)

RTS sub apă. În acest joc aveți rolul unui comandant de flotă U-Boot

Știri bune pentru fanii jocurilor de strategii real-time. *Submarine Titans* combină diferite aspecte ale celor mai de succes jocuri RTS ale ultimilor ani. Fanii de *StarCraft* și de *Tiberian Sun* se vor simți imediat ca acasă în lumea întunecată și umedă a lui *Submarine Titans*. Într-un mod tipic genului, totul se învârtă în jurul strângerii de materii prime și a construcției de clădiri și unități. Demo-ul oferă patru misiuni și un mod rudimentar multiplayer.

■ Necesari: Pentium 233, 32 MB RAM  
 ■ Recomandat: Pentium III 450, 64 MB RAM  
 ■ Suport 3D: -

### Control

Controlul se realizează complet prin mouse.



**LANSAȚI TORPILELE!** Și sub apă, câștigă acea parte care folosește în bătălie cele mai noi tehnologii militare.



**ECHIPAMENTUL.** După aterizare, AT-Walker-ii se adună în fața platformei de aterizare TIE-Fighter.

## Force Commander

Versiunea demo de la LucasArts vă poate crea un fel de preimpresie asupra vieții imperiale cotidiene. În această misiune veți lupta pe planeta Ruul contra forțelor rebele. În jocul final puteți schimba părțile la mijlocul campaniilor și comandați de la început trupele alianței. Privitor la tehnica 3D, nu ar fi rău să exersați puțin camera virtuală înainte de a începe să jucați.

S-ar putea întâmpla să scăpați din vedere trupele inamice dacă intrați într-un unghi de vedere mai rău.

### Control:

Controlul se realizează complet prin mouse.

**CD 2**

- Necesari: Pentium 266, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium II 400, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct 3D



**TEAMWORK.** Pe cele patru minidisplays-uri din partea de jos a ecranului puteți urmări unde se află și ce fac cei trei colegi ai dvs.

## Evolva

În viitorul îndepărtat, un parazit-neobișnuit se răspândește în spațiu și amenință existența omenirii. Sunt trimiși în spațiu așa-numiții "vânători de gene" pentru a salva situația. Aceste creaturi super-dezvoltate pot analiza și schimba structura genetică a diferitelor creaturi întâlnite. În versiunea demo puteți alege una dintre ele și, dintr-o perspectivă Tomb Raider, să o manevrați pe suprafețele planetelor. Restul echipei își va primi comenzile tactice de la tastatură.

### Control:

<b>Tastă</b>	<b>Acțiune</b>
Q	Înainte
A	Înapoi
D	Dreapta
S	Stânga

**CD 2**

- Necesari: Pentium 233, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium II 500, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct 3D



**PIROMANUL.** Ar trebui să dispăreți cât mai repede din fața unor asemenea explozii.

## Versiuni actuale

Cele mai jucate jocuri ale ultimelor luni și numerele de versiune actuale.

TITLU	VERSIUNE
Catan - The first Island	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Age of Wonders	v1.35
Anno 1602 - NINA	v1.3
Anstoss 3	v1.04
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Bling 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Close Combat 4	v4.02
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun	v2.02
Darkstone	v1.05
Settlers 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v2.0
Falcon 4	v1.08f
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	v1.03
Half-Life	v1.0.1.6
Half Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick! Wins	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Messiah	v01
Kicker Manager	v1.05
King's Quest B	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	v1.07
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
StarSiege Tribes	v1.0
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
StarCraft	v1.07
StarCraft Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
SWAT 3 - Close Quarters Battle	v1.2
TA - Kingdoms	v3.0
Thandor	v1.02
Thief II - The Metal Age	v1.18
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.18F
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Verkehrsgigant	v1.1
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	v333b
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

# Tips & Tricks

## ■ NEED FOR SPEED: PORSCHE

Conduceți întregi generații de mașini de sport. Vă oferim tip-uri utile.

Pagina **129**



## ■ DARK PROJECT 2

A doua parte a turului nostru de hoție clarifică misterul din jurul lui Karras.

Pagina **111**



## ■ F1 2000

Tip-uri actuale pentru jocul de F1 al sezonului 2000.

Pagina **125**



Luna aceasta se află sub egida sportului: vă oferim tip-uri pentru jocurile Need For Speed: Porsche și F1 2000. Dacă doriți acțiune și aventură vă ajutăm la Dark Project 2.

### Tips & Tricks

- 119 Command & Conquer 3: Firestorm .....Soluții complete · II
- 111 Dark Project 2 .....Soluții complete · II
- 125 F1 2000 .....Soluții complete
- 129 Need For Speed: Porsche .....Soluții complete

### Shorttips

- 134 Dark Project 2 .....Shorttip
- 136 Der Verkehrsgigant .....Shorttip
- 138 The Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas .....Cheats
- 137 Heroes of Might & Magic 3 .....Cheats
- 135 Lego Racers .....Shorttip
- 133 Majesty .....Cheats
- 135 Messiah .....Cheats
- 134 Need For Speed: Porsche .....Shorttip
- 136 Planescape Torment .....Shorttip
- 134 Star Trek: Armada .....Cheats
- 137 Star Wars: Force Commander .....Shorttip
- 137 Sudden Strike (Demo) .....Shorttip
- 133 The Sims .....Shorttip
- 134 Ultima 9 .....Shorttip
- 135 Unreal Tournament .....Shorttip

### Tuning-Tips

- 139 Dark Project 2: The Metal Age .....Îmbunătățirea performanțelor
- 139 Need For Speed: Porsche .....Graphicstuning
- 140 F1 2000 .....Îmbunătățirea performanțelor

## Aventura

Alone in the Dark 4	Trim.IV/2000
Anachronox	Trim.III/2000
Arcatera	Trim.III/2000
Baldur's Gate 2	Septembrie 2000
Deep Fighter	Iunie 2000
Deus Ex	Iunie 2000
Diablo 2	Trim.III/2000
Evil Dead	Noiembrie 2000
Galleon	Noiembrie 2000
Gothic	Iulie 2000
Icewind Dale	Iunie 2000
Neverwinter Nights	Trim.III/2000
Planescape: Torment 2	Trim.IV/2000
Pool of Radiance 2	Noiembrie 2000
Simon the Sorcerer 3D	Trim.III/2000
Stonekeep 2	Trim.IV/2000
Summoner	Noiembrie 2000
Technomage	Iunie 2000
The REAL Neverending Story	Trim.II/2000
Vampire: Die Maskerade	Vara 2000
Wizards & Warriors	Trim.III/2000

## Action

C&C: Renegade	Trim.III/2000
Blair Witch Project	Octombrie 2000
Daikatana	Iunie 2000
Dino Crisis	Iunie 2000
Duke Nukem forever	Trim.II/2000
Giants	Septembrie 2000
Halo	Noiembrie 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Septembrie 2000
KISS Psycho Circus	Iunie 2000
Loose Cannon	Trim.IV/2000
Mafia	Octombrie 2000
Max Payne	Decembrie 2000
MDK 2	Mai 2000
MechWarrior 4	Trim.IV/2000
Obi-Wan	Trim.III/2000
Oni	Septembrie 2000
Rune	August 2000
Star Trek: Voyager	Trim.II/2000
Team Fortress 2	Trim.II/2000
Technomancer	Decembrie 2000

## Strategie

Anno 1503	Trim.IV/2000
Battle Isle: Der Adosia-Konflikt	Trim.III/2000
Black & White	Iunie 2000
Call to Power 2	Trim.III/2000
Dark Reign 2	Iunie 2000
Der Clou 2	August 2000
Die Siedler 4	Trim.IV/2000
Ground Control	Trim.II/2000
JA 2: Unfinished Business	Trim.II/2000
Republic: The Revolution	Trim.IV/2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	Noiembrie 2000
Sudden Strike	Iunie 2000
Warcraft III	Trim.IV/2000

## Simulații

BI7 Flying Fortress 2	Mai 2000
Comanche 4	Trim.II/2000
Crimson Skies	Trim.III/2000
Descent 4	Octombrie 2000
Destroyer Command	Septembrie 2000
Freelancer	Trim.IV/2000
IL-2 Sturmovik	Trim.III/2000
I-War 2	Septembrie 2000
Silent Hunter 2	August 2000
Star Trek: Klingon Academy	Trim.III/2000
X-Tension	Iunie 2000

## Sport & Curse

Box Champions 2000	Trim.II/2000
Motocross	Trim.III/2000
Colin McRae Rally 2	Iunie 2000
Grand Prix 3	Trim.III/2000
Mercedes-Benz Truck Racing	August 2000
Midtown Madness 2	Toamna 2000
Motocross Madness 2	Vara 2000
Need for Speed: Motor City	Septembrie 2000
Prince Naseem Boxing	Trim.II/2000
Rally Racing Simulation	Noiembrie 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	Septembrie 2000
World Sports Cars	Trim.II/2000

## Indicații de expediere

Doriți să ne trimiteți soluția vreunui joc? O vom primi cu plăcere - pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmați indicațiile de expediere.

**FOARTE IMPORTANT:** dacă ne trimiteți contribuția dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie PERSONAL realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicații (inclusiv Internet)!

### Care tips&tricks au șansa cea mai mare să fie publicate?

Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile Indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coșul de hârtie.

### Cât se plătește pentru trucurile trimise și publicate?

Depinde de tipul și lungimea trucului. Pentru codurile cheat și pentru tips veți primi între 20-100 DM. Schițele și screenshoturile măresc onorariul.

### Să trimit textul pe dischetă sau prin poștă, pe hârtie?

Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poștală. Contribuțiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

### Pot să pun și o schiță/un screenshot?

Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediți" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schițele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

### În ce format să trimit documentele?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)  
 Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

### Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteți să-l folosiți la ceva?

Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicații folositoare și interesante.

### Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?

Da, este posibil. Trimiteți tipsurile dvs. la: [tipps@pcgames.de](mailto:tipps@pcgames.de) (nu uitați să scrieți și adresa dvs. și numărul de cont)

### Puteți să mă înștiințați dacă ați primit documentele?

Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantității uriașe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărți poștale și e-mailuri).

### Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.

Sau nu ați scris corect adresa și numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariția revistei nu ați primit banii, trebuie să vă anunțați la redacția noastră.

### Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?

În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceți o comandă pe adresa relațiilor cu cititorii (vezi Impressumul din revistă).

### La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?

1. Scrieți citeț numele, prenumele, adresa și titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poștal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieți titlurile jocurilor citeț pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

### ADRESA:

COMPUTEC MEDIA  
 Redaktion PC Games  
 Kennwort: Tipps & Tricks  
 Roonstraße 21  
 90 429 Nürnberg  
 Sau per e-mail la:  
[tipps@pcgames.de](mailto:tipps@pcgames.de)

# Dark Project 2: The Metal Age

A sosit timpul să-i prindem pe răufăcătorii mehaniști

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Looking Glass ■ DISTRIBUITOR Eidos ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ Interzis sub 16 ani

**Mai aveți mult de lucru până veți putea scoate la lumina zilei intențiile criminale ale mehaniștilor. Urmați indicațiile noastre, căci vi se cere o îndemănare cu adevărat de maestru pentru a reuși.**

## Misiunea 5: Eavesdropping

Paznicul din metal deranjează.

Indicație: fiți atenți, dragi colegi! În jurul catedralei se plimbă unul din acești monștri de metal. După ce îl veți neutraliza, mergeți spre sud mai departe, fără a face vreun zgomot.

Unde să ascult la uși?

Ascultați discuția dintre Stuart și Karras la ușa de sus, căci la aceasta se poate ajunge cel mai bine.

Unde este cheia seifului?

Ciuliți-vă urechile în timpul discuției, căci veți auzi care e locul unde se află cheia.

Ce găsesc în catacombe?

Atenție: acest loc poate varia de la un joc la altul. Nimicnicia mea a trebuit să pătrundă la etajul de sus din turnul de vest, pentru că era acolo pe masă.

Mergeți de la locul unde ascultați înspre vest. Trecând prin barăcile paznicilor sau prin clădirea din sud-vest, veți ajunge la arcade. Înarmați-vă, căci în catacombe se plimbă două spirite fără odihnă. Există însă, din fericire, destule colțuri și umbre în care vă puteți ascunde. Într-una din nișele laterale se află prețiosul Tand, pe care, bineînțeles, îl veți îndesa în buzunare.

Ce mă așteaptă în catedrală?

În catedrală va trebui să vă așteptați la mai mulți paznici, atât în sala de jos, cât și în

Unde să copiezi cheia?

culoarele de sus. Atenție la podeaua răsunătoare. Vă puteți folosi de săgețile cu mușchi.

O scurtătură

Indată ce ați găsit seiful, mergeți în pivniță. Cercetați cu atenție atelierul. În mica incintă se află un șpaciu și o bucată de ceară. Cu acestea veți putea face o copie a cheii.

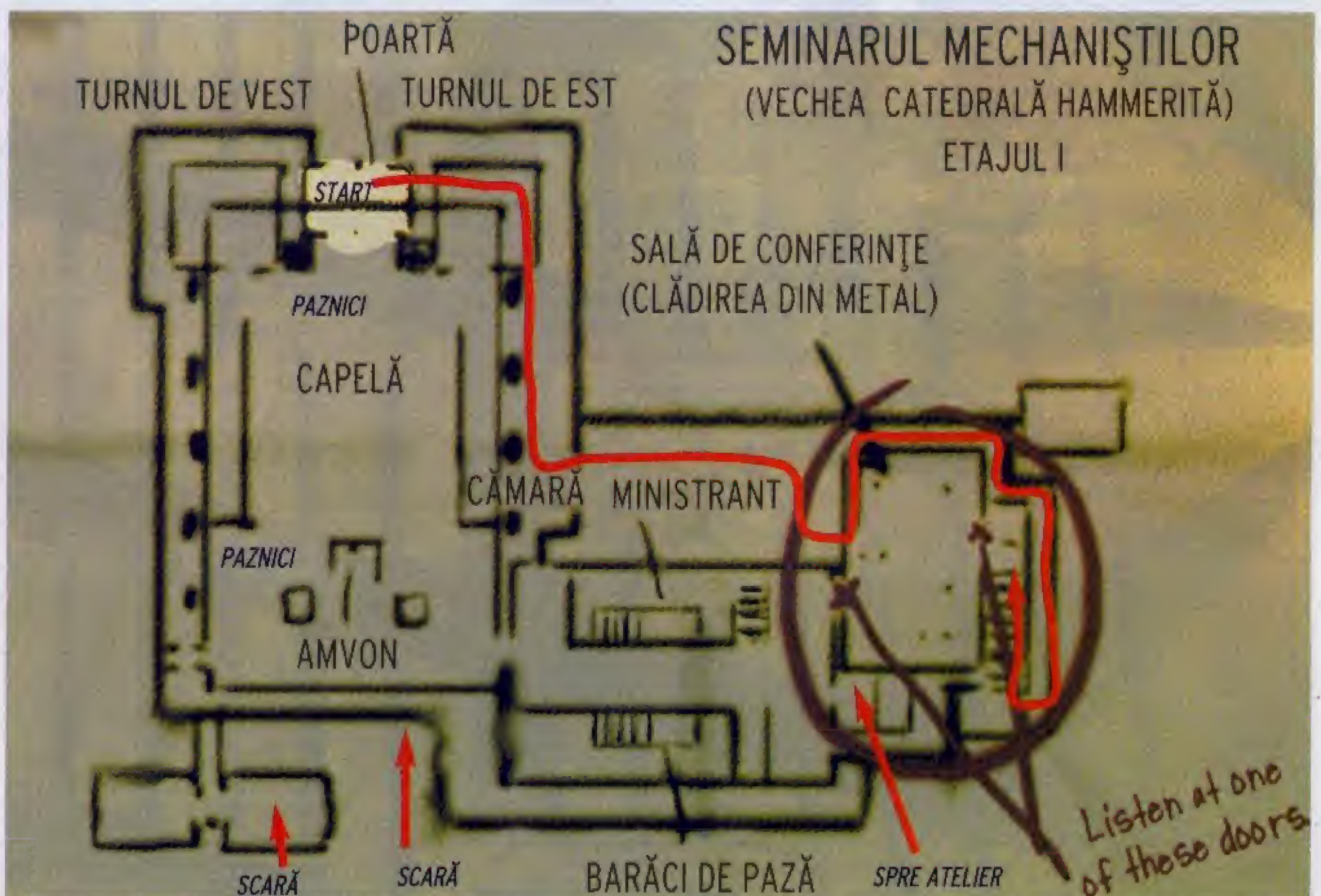
Pentru maestri: cu ajutorul săgeții cu frânghie vă puteți urca de pe balcoane pe acoperișurile turnurilor.

Există și alte drumuri ascunse?

Pe partea de sud a catedralei, într-un colț întunecat, se află o scară care duce sus la ghișeele de pază. Atenție, câțiva paznici patrulează pe acolo.

## Misiunea 5: Eavesdropping

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 2 ■ Pradă: 1784 ■ Secrets: 1



**Misiunea 6: First City Bank and Trust**

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 19 ■ Pradă: 2284 ■ Secrets: 2

Pe unde intru în bancă?

În jurul băncii patrulează trei soldați de pază. Furișati-vă cu grijă în urma lor și anesteziati-i cu măciuca. Mergeți apoi în colțul de nord-est, unde se află o fereastră de la pivniță, prin care puteți intra.

Ce găsec în pivniță?

Orientați-vă în pivniță spre nord-vest. Veți da pe drumul din față peste o mulțime de mașinării de pază. Nu vă lăsați descoperit, căci acestea vor chema roboții de luptă.

Le ce folosesc cele șase butoane?

Va trebui să apăsați toate cele șase butoane din cameră, pentru a ridica grilajele din jurul trezoreriei. Apoi puteți merge mai departe la parter.

Pot să-i păcălesc pe paznicii mecanici?

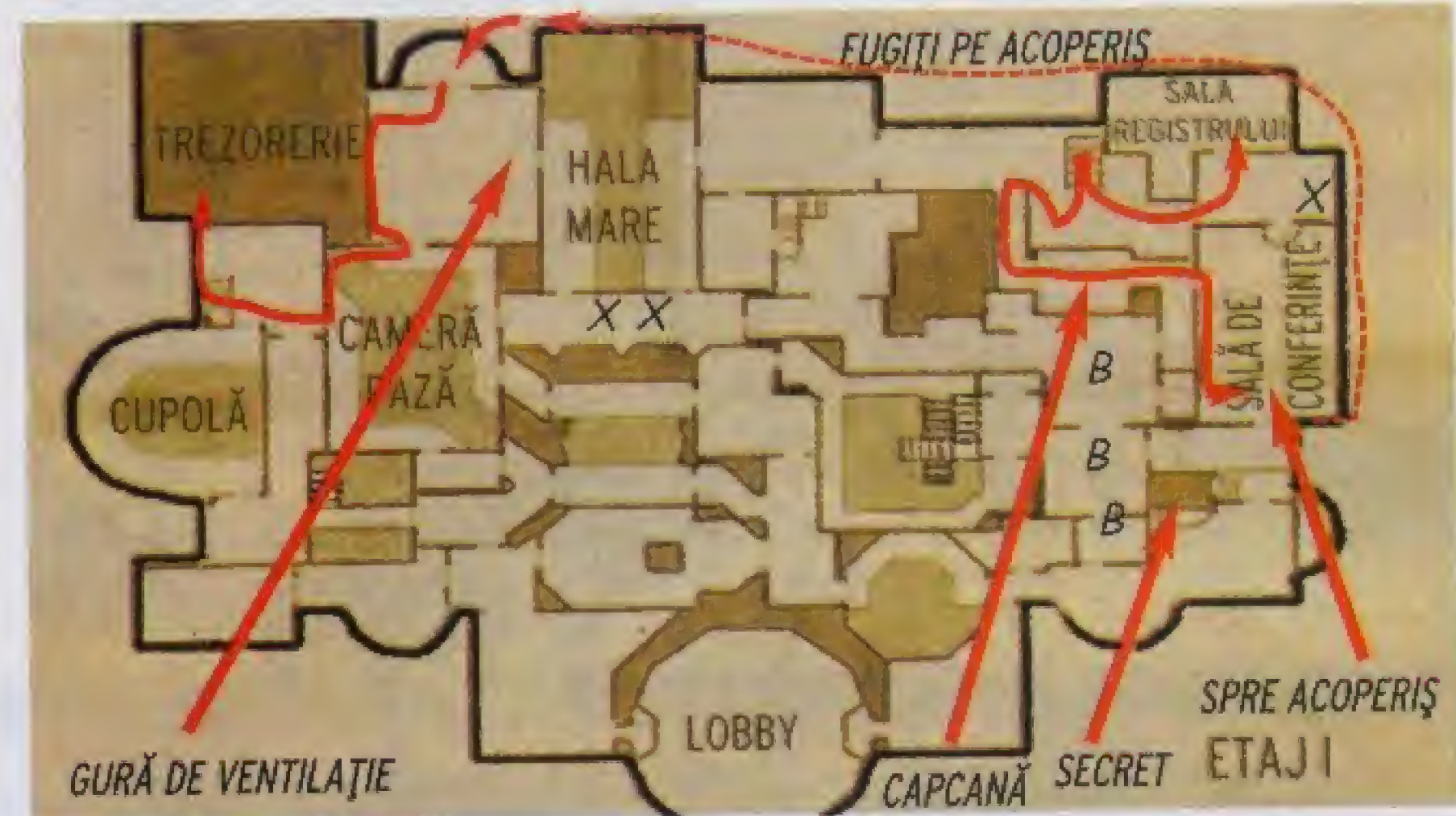
Clădirea e plină de camere mecanice și roboți de pază. Multe dintre automate pot fi dezactivate apăsând butonul din apropierea lor.

Există o centrală de control?

Dacă vă luați după cablurile galbene, veți găsi la etajul trei un comutator, care dezactivează toate camerele de supraveghere orientate spre hol.

Cum să mă descurc cu camerele de supraveghere?

Dacă o cameră își îndreaptă atenția asupra dvs., nu mai faceți nici o mișcare până se stinge luminița galbenă de avertizare și se face verde. Acum vă puteți mișca din nou. Mai puteți stinge "ochii" și cu o săgeată de foc.



Pot să mă folosesc de întrerupătoare?

Fiți atent și la întrerupătoarele de lumină din camere. Puteți stinge cu ele luminile pentru a vă crea umbra salvatoare.

Podelele de piatră sunt zgomotoase

Săgeata de mușchi este foarte importantă. Cu ea veți fi în stare să traversați podelele din piatră foarte silențios (mai ales pe cele din preajma trezoreriei).

La ce trebuie să fiu atent în trezorerie?

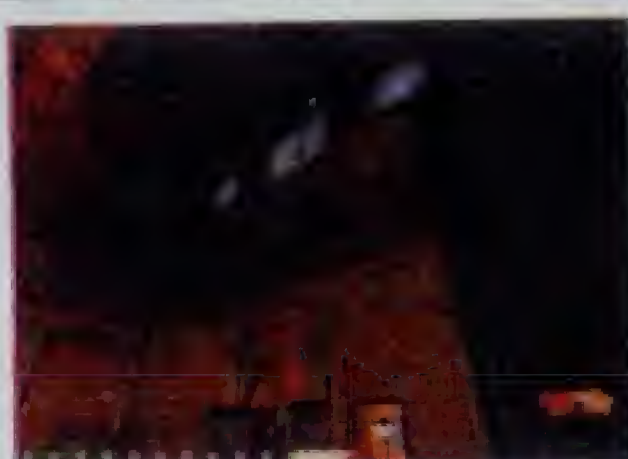
Economisiți câteva săgeți de apă pentru spațiul din jurul trezoreriei, ca să vă puteți apăra de roboții de luptă.

Unde mai găsec bani în bancă?

Cercetați cu atenție hărțile de mai sus. Există o mulțime de bani. În definitiv, vă aflați într-o bancă.

## Scurtătura măiastră

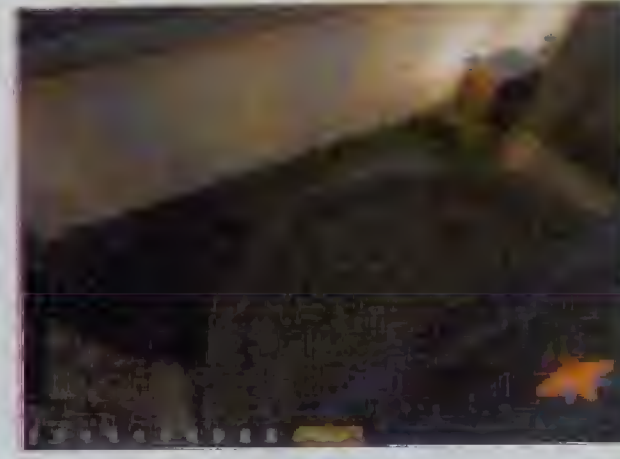
Nu v-ați numi maestru al hoților dacă nu ați încerca să ajungeți cât mai neobservat la trezorerie. Îndată ce ați ajuns la sala de ședințe, vi se va deschide un drum extrem de ispititor peste acoperișul băncii.



Cu ajutorul unei săgeți cu frânghie bine țintite vă puteți urca pe balcon.



Ce priveliște... Complet neobservat, ajungeți de pe acoperișul băncii în trezorerie.



De pe balcon, uitați-vă imediat lângă trezorerie și săriți cu grijă în jos.

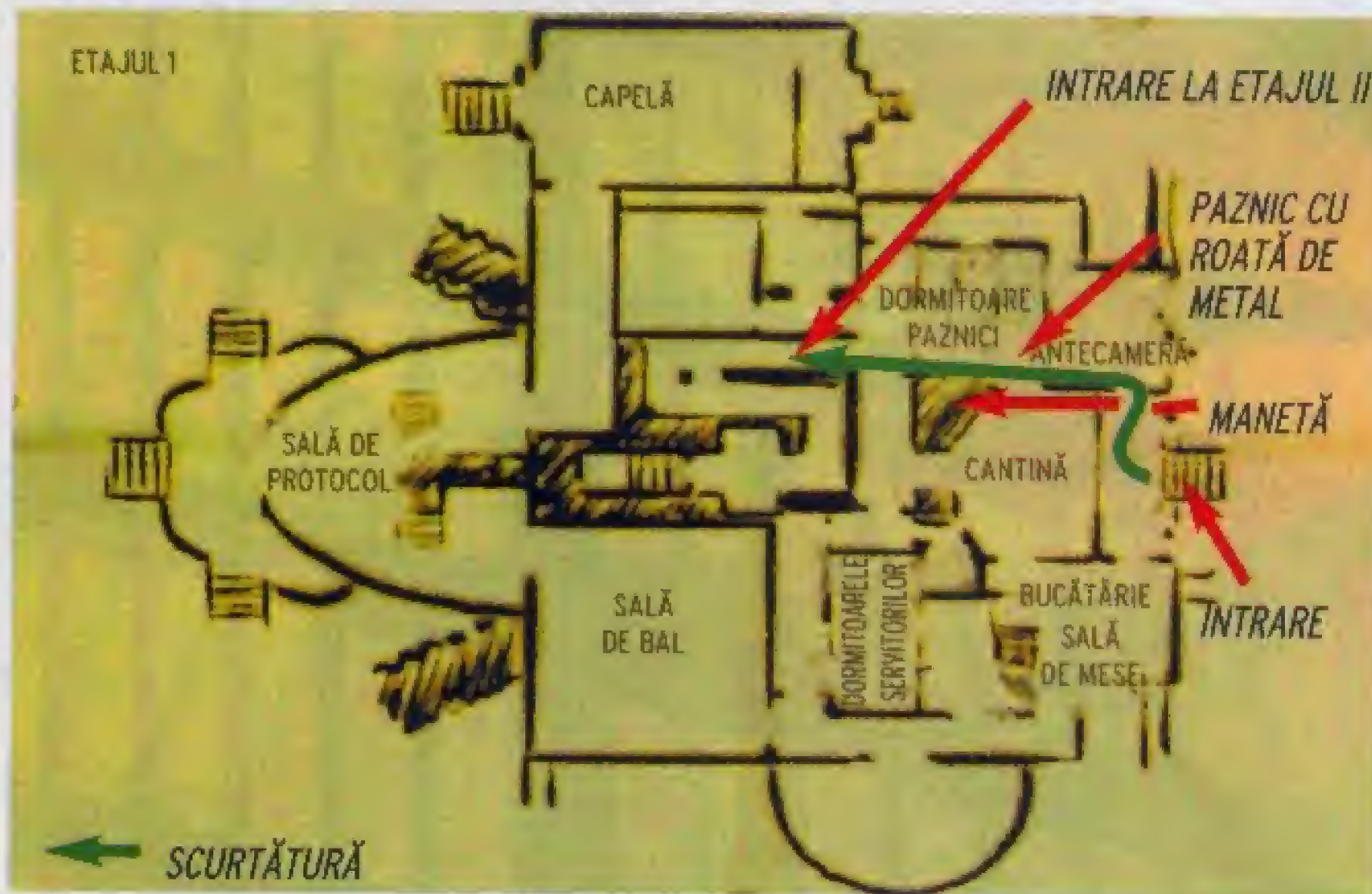


Mai trebuie acum să treceți de mașinărie. Covorul de mușchi vă va asigura deplasarea silențioasă.



**Misiunea 7: Black Mail**

Dificultate: Expert ■ Furturi de buzunar: 21 ■ Pradă: 2070 ■ Secrets: 5



Cum încep misiunea?

Indicație: Strecurați-vă printre case în direcția sud. Atenție la paznici.

Pot să sting lămpioanele?

Uitați-vă spre perete. Într-un loc anume se află un tablou de siguranță, de unde puteți întrerupe curentul.

Cum intru în clădire?

Cercetați atent tufișurile din sud. Veți găsi acolo un gang ascuns. Strecurați-vă spre sud mai departe. Înotați în canal până la pod. Furați-i cu îndemănare paznicului cheia de la balcon.

Ce să fac cu roata de metal de la paznic?

Folosiți bucata de metal la ușa din estul sălii de mese și urcați la etajul următor.

Pot dezactiva camerele?

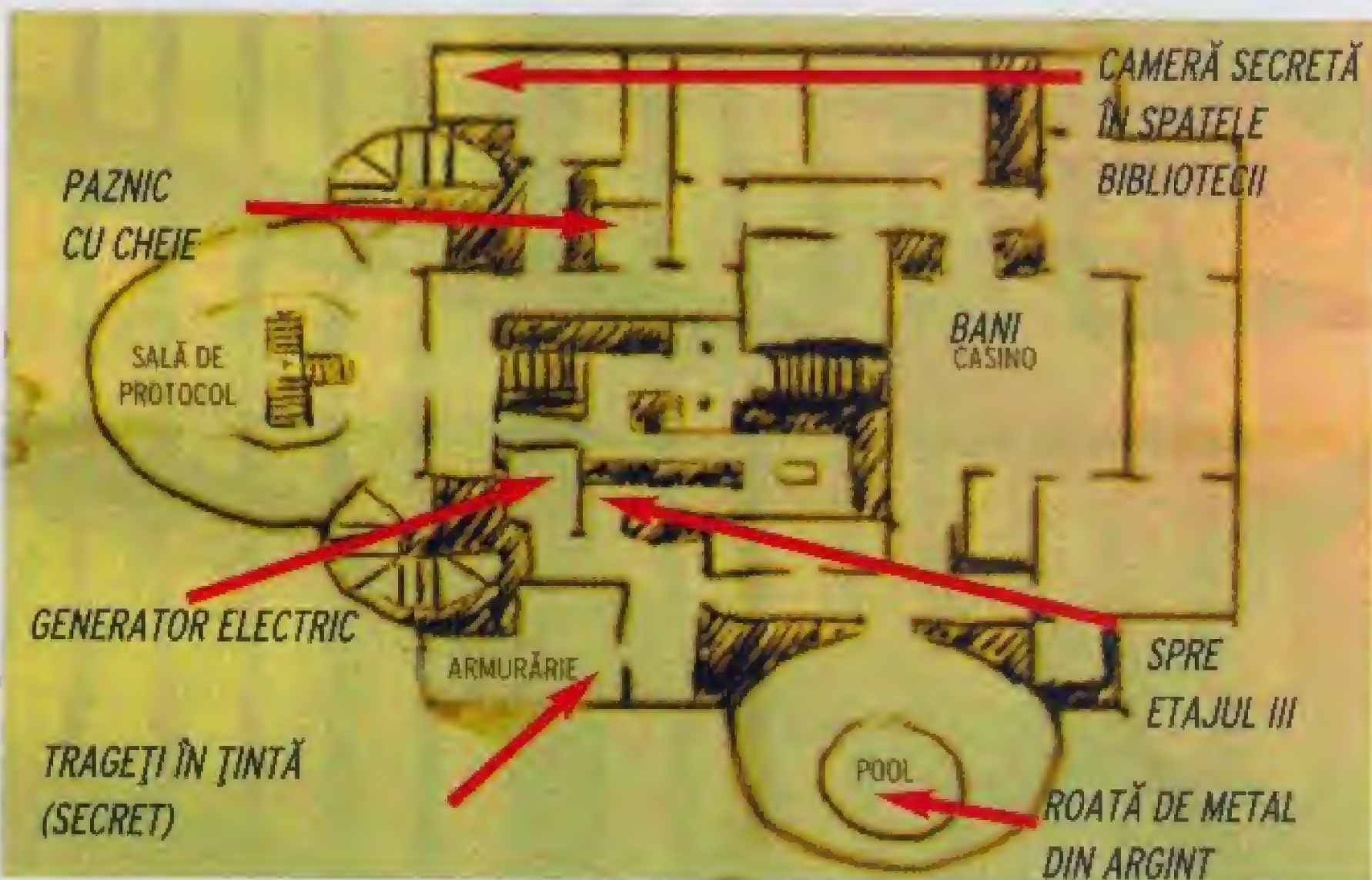
În camera dinspre nordul armurăriei se află un agregat de curent, cu ajutorul căruia puteți stinge camerele de supraveghere.

Unde este următoarea roată de metal?

În bazin veți găsi o șaiabă argintie din metal. Cu ea veți putea deschide ușa pentru etajul următor.

Cum ajung neobservat în iatacul lui Truart?

Păstrați neapărat pentru ultimul etaj câteva săgeți de mușchi. Iatacul lui Truart este foarte bine păzit și podeaua este foarte zgomotoasă. Ca alternativă, puteți ajunge la el pe la mansardă.



**Misiunea 8: Trace the Courier**

Dificultate: Expert ■ Furturi de buzunar: 16 ■ Pradă: 800 ■ Secrets: 1

Trebuie să mă țin întotdeauna aproape de Moseley?

Pentru drum, concentrați-vă la început asupra sarcinii dvs. principale și urmați-l îndeaproape pe lt. Moseley. Dacă distanța între voi devine prea mare, ați eșuat. Încercați să-l mențineți întotdeauna în câmpul vizual.

Unde are loc predarea?

Predarea are loc în vest, la nord-vest de Sparrow Street. Mare atenție, Moseley va lăsa scrisoarea să cadă pur și simplu pe jos. Căutați-vă acum o nișă și așteptați în întuneric.

Scrisoarea este la pământ. Ce fac acum?

După un timp, apare un păgân care va lua scrisoarea. Urmați-l cu grijă spre cimitir.

Ce fac la cimitir?

Așteptați până când vor începe paznicii de la cimitir să patruleze. Loviți-i cu măciuca și mergeți în cimitir.

Când îl voi căuta prin buzunare pe trecători?

Pentru maeștri. Sarcina de a buzunări șase trecători va trebui să o îndepliniți de-abia după ce păgânul va dispărea

din cimitir. Acum veți avea destul timp să bateți străzile, în căutarea unor trecători doidora de bani.

Există ceva interesant în cavouri?

În cimitir există ceva aur de furat. Faceți-vă curaj și intrați în cavouri.



**SÂNGEROS** Orientați-vă după urmele de sânge, pentru a-l urmări pe păgânul rănit.



**LIȘTEA MORȚII** Săriți peste mort, ca să se ridice de jos.

**Misiunea 9: Trail of Blood**

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 3 ■ Pradă: 1900 ■ Secrets: 0

Ce urme voi găsi?

Indicație: urma de sânge este foarte vizibilă. Urmăriți-o și veți ajunge în final într-un sat. Fiți atenți la corpurile neînsuflețite de pe malul râului, căci acolo veți găsi harta căutată.

Trebuie să intru în râu?

Nu veți putea evita asta. Faceți o băiță răcoroasă în râu. Într-o nișă de pe mal veți găsi un tufiș, în spatele căruia este ascuns un rubin. Trebuie să-l luați, căci piatra este importantă.

Mai există și alte rubine?

Dacă ați găsit coliba cu micul teren cultivat și cu sperietoarea de ciori, va trebui să mergeți în umbra întunecată din spatele casei. Poate ați bănuț deja: acolo

Ce se face cu pietrele prețioase?

se află un alt tufiș, cu încă un rubin ascuns.

În nord veți ajunge în sfârșit la o haiă având un chip mare din piatră. Puneți câte un rubin în orbitele ochilor și activați un teleportor. Atenție: paznicul cu coif nu poate fi doborât cu săgeata, așa că treceți cu atenție prin spatele lui.

Ce să fac în spatele portalului?

Urmăriți din nou urmele de sânge. În tunelurile întunecate veți avea de-a face cu o ființă asemănătoare cu o maimuță, care va fi o țintă potrivită pentru măciuca dvs. Fiți însă atent.

Există indicatoare în pădure?

Pădurea în care vă aflați acum este destul de complicată. Vă veți găsi drumul după urmele de sânge.

Ce se află în spatele podului energetic?

În spatele podului magic va trebui să mai treceți prin patru sate, bine păzite de ființele asemănătoare maimuțelor. Faceți-le șah-mat.

Ce este cu copacii mai întunecați?

În ultima bucată de pădure se află niște copaci ciudați. Nu vă apropiați prea tare de ei, doar dacă nu sunteți cumva un hoț mai zăpăcit, care vrea să se bată cu niște ființe-copaci. Treceți prin scorbura din buturuga întinsă pe jos. Imediat după ce ieșiți, veți da peste corpul neînsuflețit al unui păgân.

**Misiunea 10: Life of the Party!**

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 24 ■ Pradă: 2833 ■ Secrets: 6



Ce pot să fac pe acoperișuri?

1 Cameră în sud-vest (intrați pe fereastră).

2 Buzunăriți locuitorul.

3 Pungă cu bani păzită.

4 Cameră cu intrare secretă (deasupra grinzii de la tavan), ducând spre ghicitorul în stele.

Ce să fac la paznicii care se ceartă?

5 Așteptați terminarea luptei și amețirea învingătorului. Cercetați ambele clădiri cu strășnicie.

Clădirea Fieldstone

6 Furați cheia.

7 Jefuiți hoțul.

8 Scurtătură prin sistemul de ventilație

Apartamente

9 Doi hoți la muncă

În turnul necromanților

10 Două întrerupătoare, între cărți și în căminul de la etajul de sus.

11 Mișcați telescopul și luați dinamita.

Clădirea SHEMEON

12 Coborâți prin horn. Veți ajunge la un balcon al băncii.

Dayport Bank

13 Jefuiți banca.

Castelul Carlisle

14 Folosiți dinamita în castel.

Lady Louisa's Site

15 Jefuiți-o pe Lady Louisa și mergeți spre nord, la turnul Angel Watch.

# Turnul de pază

Cățărați-vă sistematic până la ultimul etaj. O rolă aflată la etajul doi vă va dezvălui toate locurile unde se află instrumentele căutate. Porniți la treabă cu grijă.

Cartea despre principiile credinței se află la etajul cinci. Înainte de a intra în camera de lucru a lui Kara, va trebui să faceți rost de cheia de la ușă, pe care o găsiți la etajul șase. Lady Vilnia o poartă la cingătoare. O veți găsi în sala de bal, dar mai înainte îi veți asculta discuția cu mecanistul. Când va dori să iasă afară, trimiteți-o în lumea viselor cu o săgeată cu gaz. În camera de lucru va trebui să apăsați pe butonul de pe masa de lucru a Karei, pentru a deschide nișa din spatele tabloului. De îndată ce se declanșează alarma, cel mai scurt drum de evadare este printr-o fereastră deschisă aflată la etajul patru.



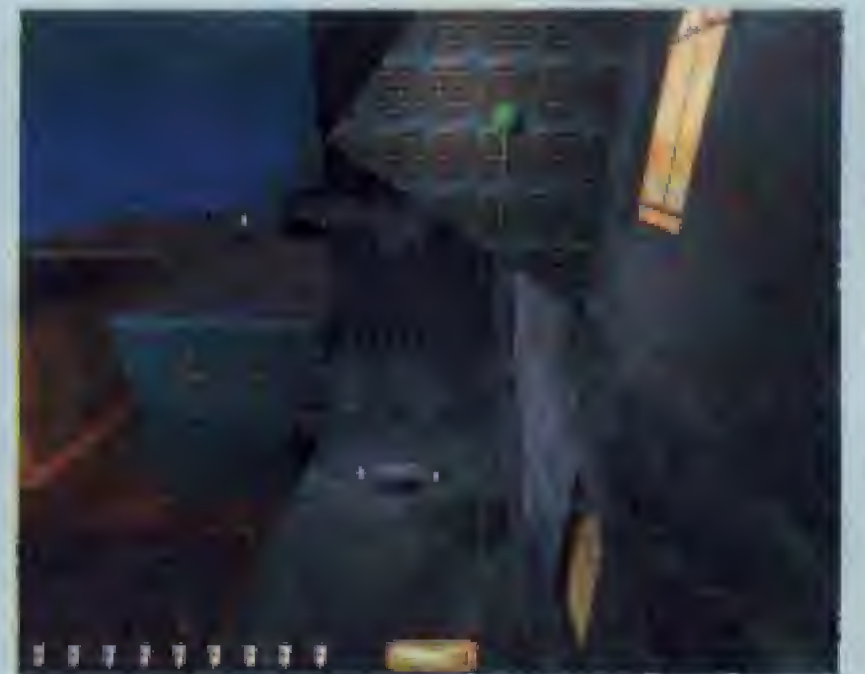
**ASCUNZĂTOAREA CĂRȚII** La etajul șase se află această cameră, în care este ascunsă cartea credinței.



**TAPIȚERILE** Micul mâner de la birou va deschide seiful din perete.



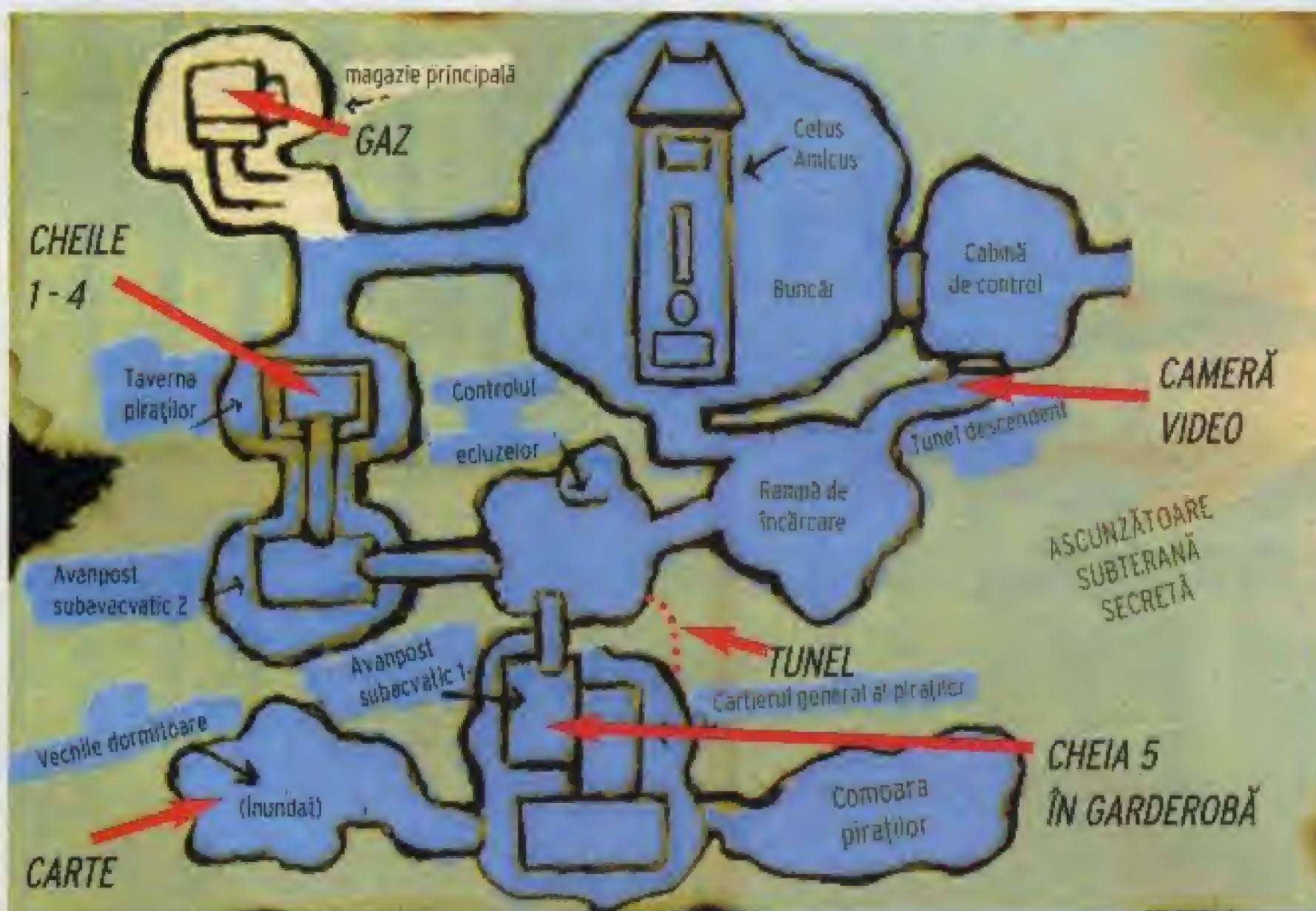
**DRUM DE FUGĂ** Cel mai scurt drum de ieșire din turn este o fereastră deschisă de la etajul patru.



**TURĂ DE CĂȚĂRAT** Săgeata cu iederă trasă în rețele de metal vă permite o coborâre fără probleme.

## Misiunea 11: Precious Cargo

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 5 ■ Pradă: 1627 ■ Secrets: 1



Cum obțin cheia de la transportul nr. 5?

La controlul ecluzei fac de pază un mecanist și un mic robot. Un tunel în stâncă vă va conduce spre baza piraților. Faceți-vă drum de acolo spre garderobă. Strecurați-vă în gaura din podea și luați mult căutata cheie nr. 5.

Unde este cartea de credință?

Cartea se află sub apă, în dormitoarele inundate. Intrarea e bine păzită. Bombele vă vor fi de ajutor.

Ce fac pe corabie?

Treceți la Cetus Amicus pe lângă paznic și ascundeți-vă repede în compartimentul nr. 5. Ar fi bine să mai aveți două-trei săgeți de gaz, pentru paznicii de pe corabie. Cu ele veți putea scăpa ușor de aceste spirite.

Unde sunt celelalte chei ale compartimentelor?

Pentru maeștri: dacă aveți de gând să jefuiți o corabie, ar trebui să furați din vechea cărciumă a piraților cheile de la compartimentele 1 până la 4 din cală.

Pot să dezactivez undeva camerele de supraveghere?

La locul de pază nr. 1 se găsește o mică cabină de pază, unde puteți dezactiva câteva dintre camerele de supraveghere.

Să folosesc liftul?

Indicație: nu folosiți liftul, pentru a scăpa de paznicul de sus. Cățărați-vă cu atenție pe stâncile de la Zidul lui Long Tom.

Cum ajung la far?

La cameră sunt două mâner. Comutați-le în sus pe amândouă, pentru a deschide grilajele.

Unde este bila de navigație?

O găsiți în vechea casă. Mergeți acolo la etajul întâi. La vestul coridorului se află o deschizătură în perete. Sus, în

Unde este cheia de la camera frigorifică?

ultima cameră, veți găsi un comutator pe podea, între lăzi. Apăsați-l pentru a deschide la etajul dedesubt un tunel secret. Acolo se află bila.

Ce fac cu cheia de la camera frigorifică?

Sus, în far. Va trebui să-i furați paznicului cu grijă cheia.

Căutați-l la camera frigorifică pe Lotus. Luați-i vâsla, pe care o veți folosi în far, la cârma de lemn.

Misiunea 12: Kidnap

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 11 ■ Pradă: 2733 ■ Secrets: 1



Cum organizez răpirea lui Cavador?

Camerele de la adăpostul 5 pot fi învinse cu timing perfect, fără a risipi săgețile de foc pentru a le distruge. În afară de aceasta, nici nu faceți gălăgie. Mergeți la etajul de sus. Acolo se află Cavador, împreună cu câțiva paznici. Stingeți lămpile de gaz din coridor și stați pe întuneric. Va fi o treabă ușoară să-i scoateți din funcțiune pe paznicii din escortă cu două săgeți de gaz. Aplicați-i bunului mecanist cu măciuca una peste ceafă și porniți cu el pe umăr spre mormintele 9.

Ce mai pot găsi în ruine?

Pentru maestri: la adăpostul 6 puteți îndeplini o țintă bonus a misiunii. La stânga, pe podea, se află o mașină de găurit a mehaniștilor, pe care o luați cu dvs. Mai întâi va trebui să învingeți un paznic și un robot.

Unde pot să-l atac pe Cavador, dacă vreau să-l răpesc în timpul inspecției?

Chiar dacă este o sarcină grea, puteți să doborâți toți paznicii din nivel și apoi să citiți ruta de inspecție a lui Cavador. Căutați un loc foarte întunecat (de exemplu, adăpostul 4), pentru a organiza acolo o ambuscadă. Dacă este posibil, puneți mine cu gaz în drum și așteptați-l pe Cavador.

Cum aflu ruta de inspecție a lui Cavador?

Indicație: există trei rute diferite pe care Cavador poate să treacă. La începutul misiunii se va alege una din variante. Traseul este scris pe o bucată de pergament, pe care o puteți găsi împreună cu harta nivelului în magazia bastionului.

Nu pot să-l răpesc pe Cavador decât în timpul inspecției?

Există o posibilitate simplă de a-l împiedica pe Cavador să-și facă inspecția. Nu citiți deloc pergamentul cu traseul său, iar el va rămâne în apartamentul său din atelierul nr. 5. A-l scoate de aici nu e o sarcină deloc ușoară.

Cum ajung la pergamente?

Cercetați pivnița din magazia bazei. Veți găsi pergamentele căutate într-o sală a mașinilor. Uitați-vă cu atenție în jur. Pe perete veți găsi un întrerupător important pentru bazinul portului.

Cum ajung la cartea de la adăpostul 2?

Nu intrați în ruinele de la adăpostul 2 pe poarta principală. Luați-o pe drumul din stânga și mergeți la rampele de lemn. Pe aici, puteți intra printr-o intrare laterală întunecată. Cartea se află pe un ieșind al scării.

Misiunea 13: Casing the Joint

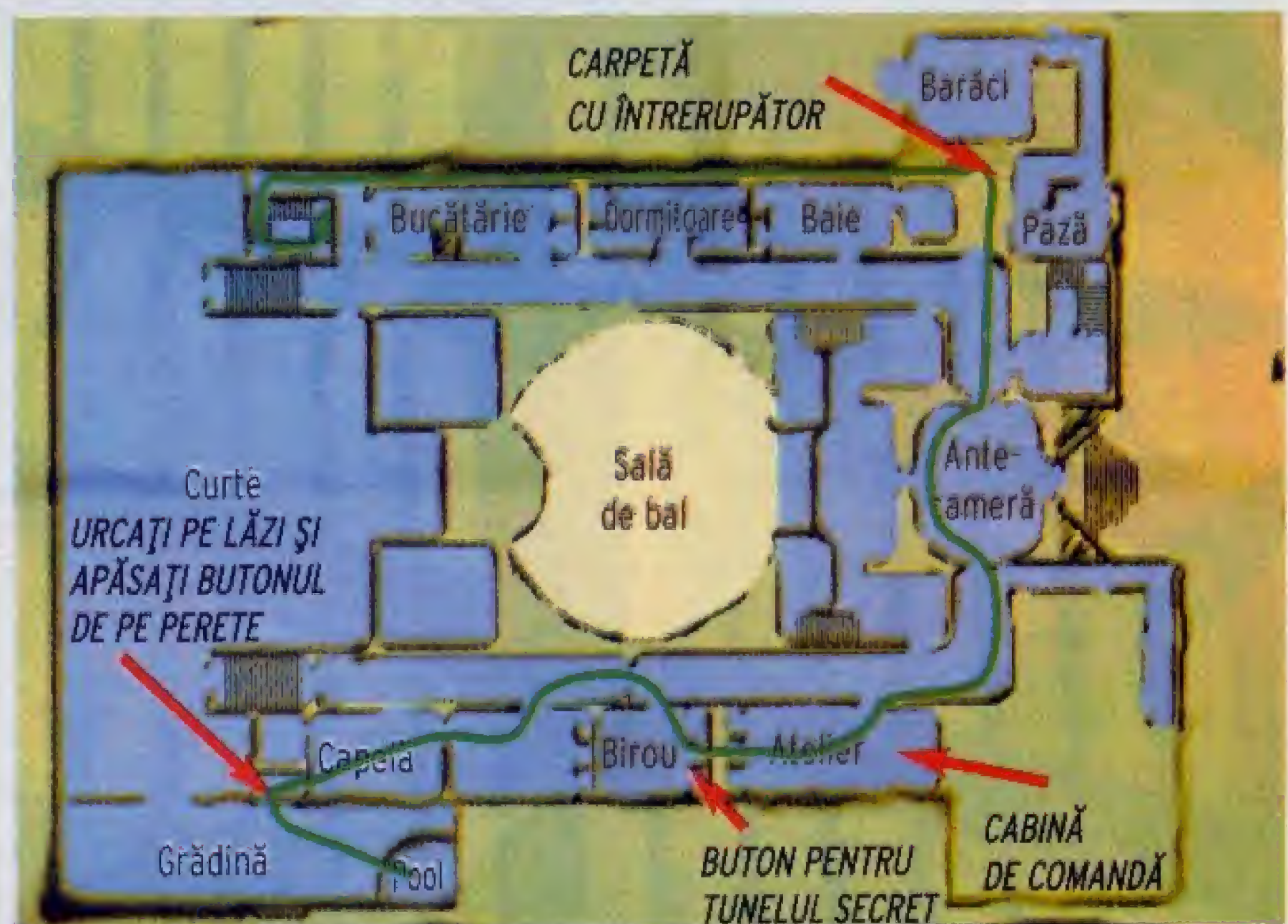
Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 10 ■ Pradă: 2160 ■ Secrets: 9

Care sunt scopurile misiunii?

Indicație: drumul spre bibliotecă este indicat pe hartă. Puteți dezactiva majoritatea camerelor de supraveghere cu întrerupătoarele. Cel mai important lucru este să înlăturați cucul din ceasul de perete, aflat în cutia cu scule, pe balconul foisorului.

Ce este cu biblioteca bântuită?

Nu vă fie teamă de spiritele din bibliotecă. Căutați scrisorile și cărțile cu care puteți îndepărta spiritele neliniștite ale morților. Prima carte o veți găsi pe masa din fața căminului. Uitați-vă spre bibliotecă. Cărțile au câte o literă pe cant. În rândurile N și T veți găsi alte două cărți. A patra carte se află la



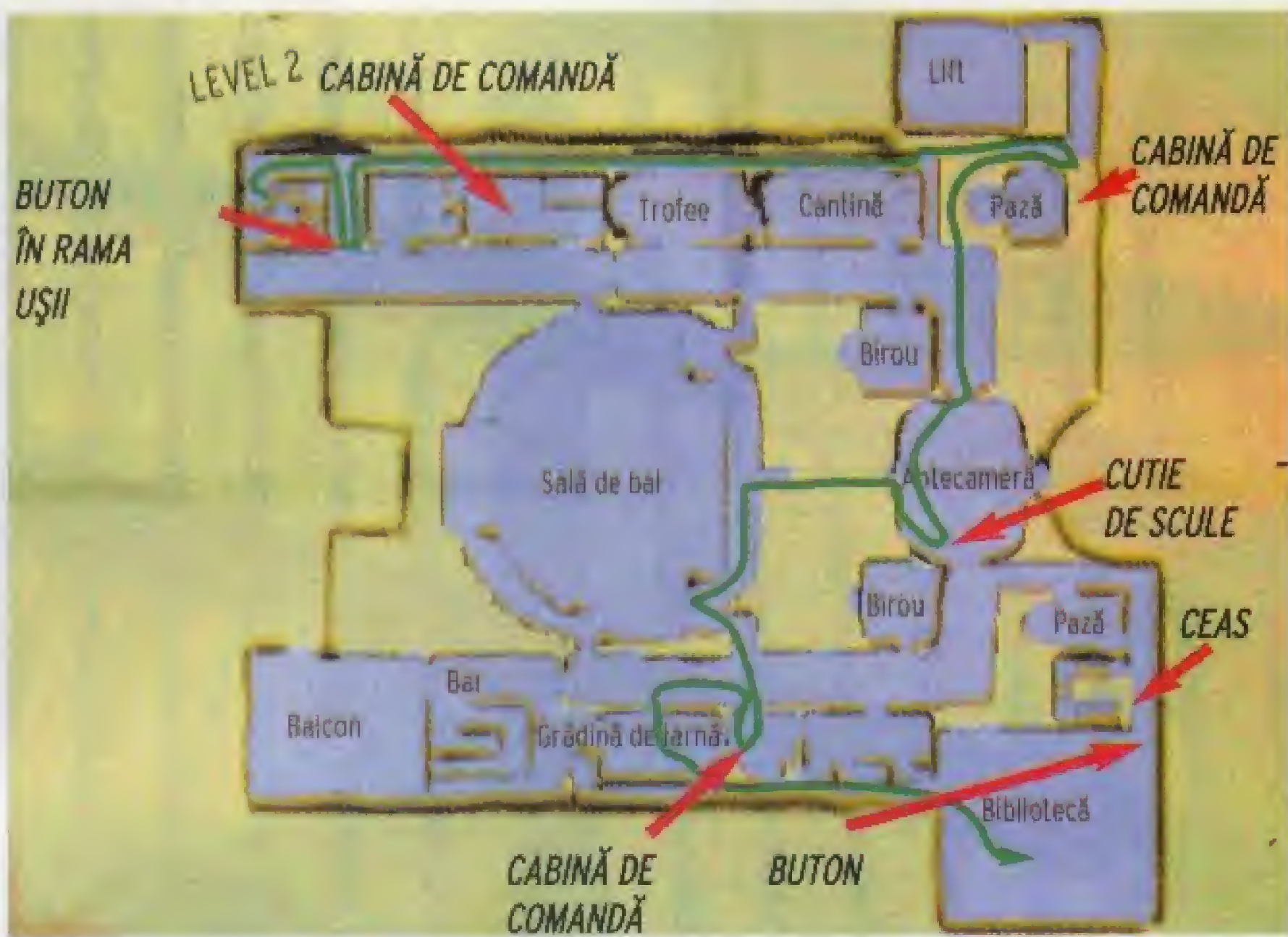
fereastră, în rândul Y. Căutați acum pe raftul P un comutator (este greu de remarcat) și intrați în camera secretă.

Cum ajung cel mai ușor la ceas?

Pe raftul N al bibliotecii se află un comutator mic pe perete. În gangul din spate se află ceasul cu cuc, căruia îi veți înlocui piesa stricată. Setați ceasul pentru miezul nopții și ați îndeplinit următoarea sarcină.

Unde găsec scrierile lui Gervaisius?

Scrisorile lui Gervaisius despre asasinatul plănuisit pot fi găsite la etajul de sus în bibliotecă, la rândul M, pe podea.



**Misiunea 14: Masks**

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 12 ■ Pradă: 3602 ■ Secreți: Variabil, depinde de rezultatul misiunii 13

Ce să fac mai întâi?

Indicație: probabil că mai știți drumul de la sarcina precedentă înapoi. Mergeți cât mai rapid înapoi sus la ceasul cu cuc.

Cum funcționează sistemele de alarmă?

În foisor au fost montate trei sisteme de alarmă diferite. Lacătele pot fi deschise cu șperaclele. Fiecare alarmă are o anumită culoare dacă o dezactivați, se va stinge lumina corespunzătoare acesteia. Nu uitați, nu aveți voie să dezactivați decât o singură alarmă odată. Reactivați-o înainte de a o opri pe următoarea. Fiecare cameră de măști are un anumit sistem de alarmă, care este desenat pe hartă.



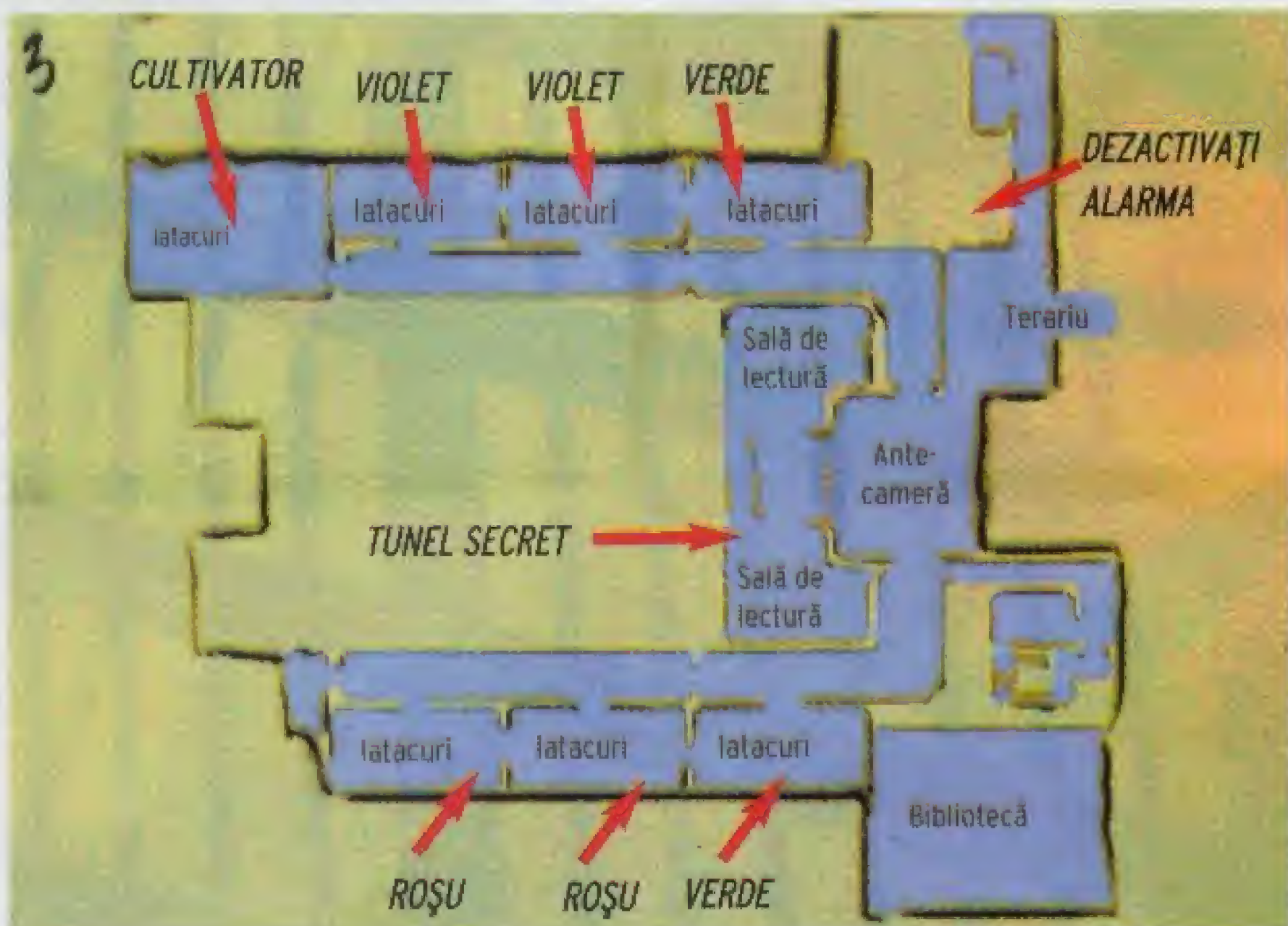
**DE-A V-AȚI ASCUNSELEA** Trageți un vine arrow în grindă. De acolo puteți urca în coridorul care vă va duce la măștile mult căutate. Astfel puteți să ocoliți paznicii.

Culoarele din fața camerelor măștilor sunt bine păzite.

Faceți-vă sarcina mai ușoară intrând în culorile respective cu camerele de măști peste grinzile din tavan. De sus, puteți dezactiva cu ușurință paznicii care patrulează și roboții.

Unde este acest cultivator?

Pentru maeștri: mergeți prin terrarium spre nord. Folosiți săgețile de mușchi pentru a trece neuzit peste podeaua din piatră spre următoarea cameră pe stânga. Acolo puteți dezactiva următoarele camere de supraveghere. Întoarceți-vă în coridorul care duce spre camera din nord-vest. Acolo este depozitat cultivatorul. Luați-l pentru a îndeplini o sarcină bonus.



Misiunea 15: Sabotage at Soulforge

Dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 1 ■ Pradă: 0 ■ Secrets: 4

Unde trebuie să merg mai întâi?

În magazinele 1 și 2 veți găsi piesele necesare construcției unui emițător de ghidare.

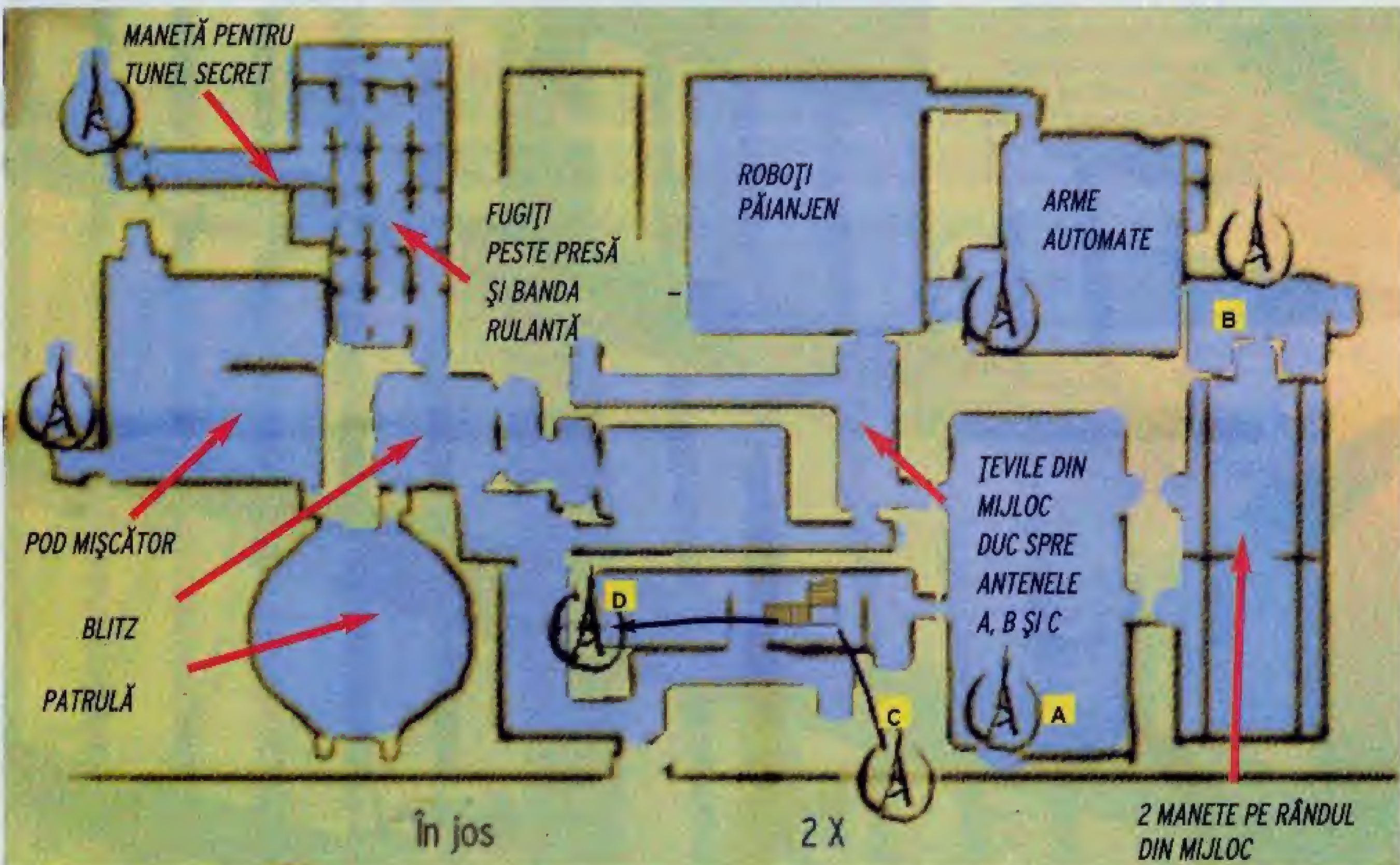
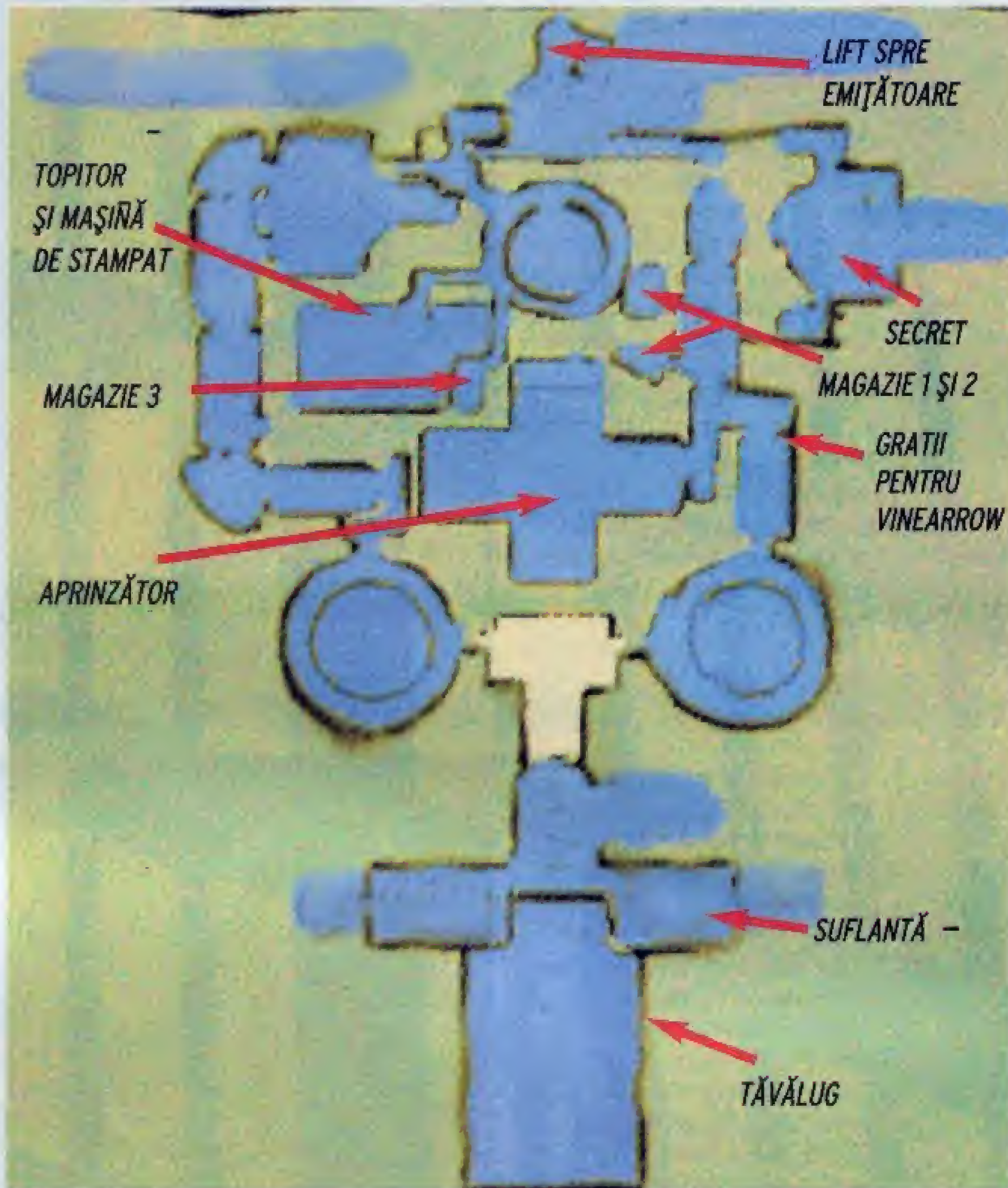
Mai există și altceva de descoperit în biroul de planificare, în afara instrucțiunilor de montaj?

În partea de sud a biroului de planificare se găsește o placă de metal, la tavan. Cățărați-vă folosind o săgeată de mușchi și săriți pe micul ieșind. La fereastra din sud este o manetă care deschide un tunel secret în adâncitură. Trageți de maneta din camera subterană, pentru a activa liftul din aripa de nord. Puneți-vă la treabă și citiți toate indicațiile pentru montarea emițătorului.

Unde sunt antenele?

Dacă ați conectat emițătorul la mufa de pe acoperișul aripii nordice, va trebui să manipulați ca un expert cele șapte antene. Imediat, în spatele ușii de la emițător se află prima antenă. Din camera cu cele trei țevi ajungeți la alte trei antene. Toate accesele la antene sunt foarte bine păzite. Acționați cu atenție. Puteți ajunge relativ ușor la antena D. În orice caz, va trebui să aveți la dispoziție încă două săgeți de apă, pentru a-i învinge pe roboții de la "camera fulgerului".

Stefan Weiß  
t.a. Corneliu Dan



# C&C 3: Firestorm

De această dată ne orientăm complet spre campania glorioasei frății a lui NOD. Pentru Kane!!!

## FACTS

■ PRODUCȚIE Westwood ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. 20 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

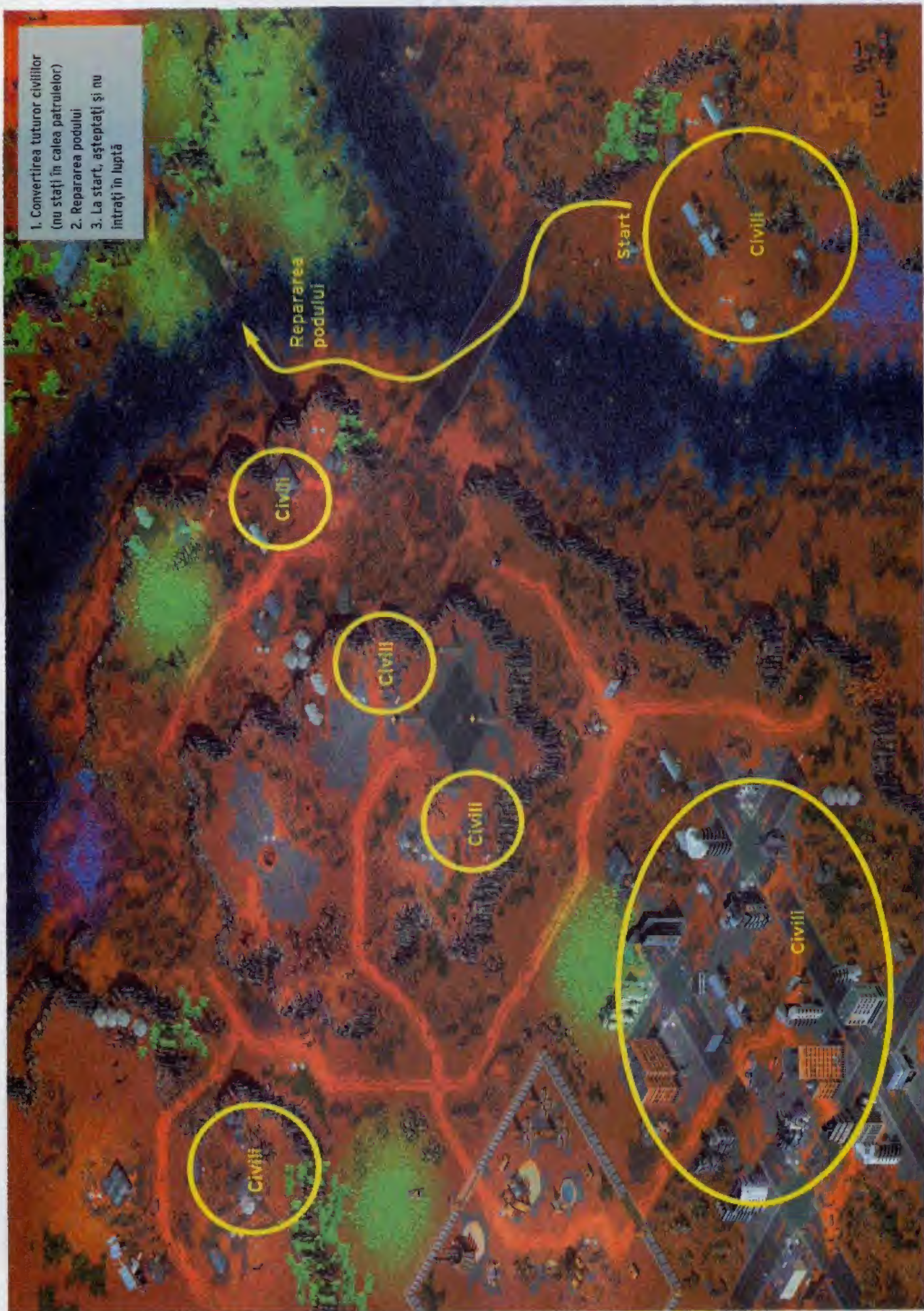
## Misiunea 1: Operațiunea new start



1. Sărecure pe partea de sud a hărții
2. Luarea porții de est și pătrunderea imediată în templul din nord
3. Atac asupra camionului în nord-vest
4. Reîntorcerea fără a lua contactul cu inamicul

Misiunea 2: Semințele distrugerii

1. Convertirea tuturor civililor (nu stați în calea patrulilor)
2. Repararea podului
3. La start, așteptați și nu intrați în luptă





**Misiunea 3: Ultima bătălie a lui Tratos**



1. Eliminarea unităților inamice din fața micii baze, apoi plasarea unei drone pe drum.
2. Ocuparea și apărarea bazei
3. Puneți alte mine pe drum.
4. Ocuparea plantației din spatele podului și aranjarea unei baze
5. După distrugerea centralelor, trimiteți o trupă spre victima dvs.



**PREGĂTIRILE** După ce ați distrus infanteria, plasați o mină pe șosea.



**ATRAGEREA ÎN CURSĂ** Folosindu-vă de mica trupă, atrageți alte unități peste pod.



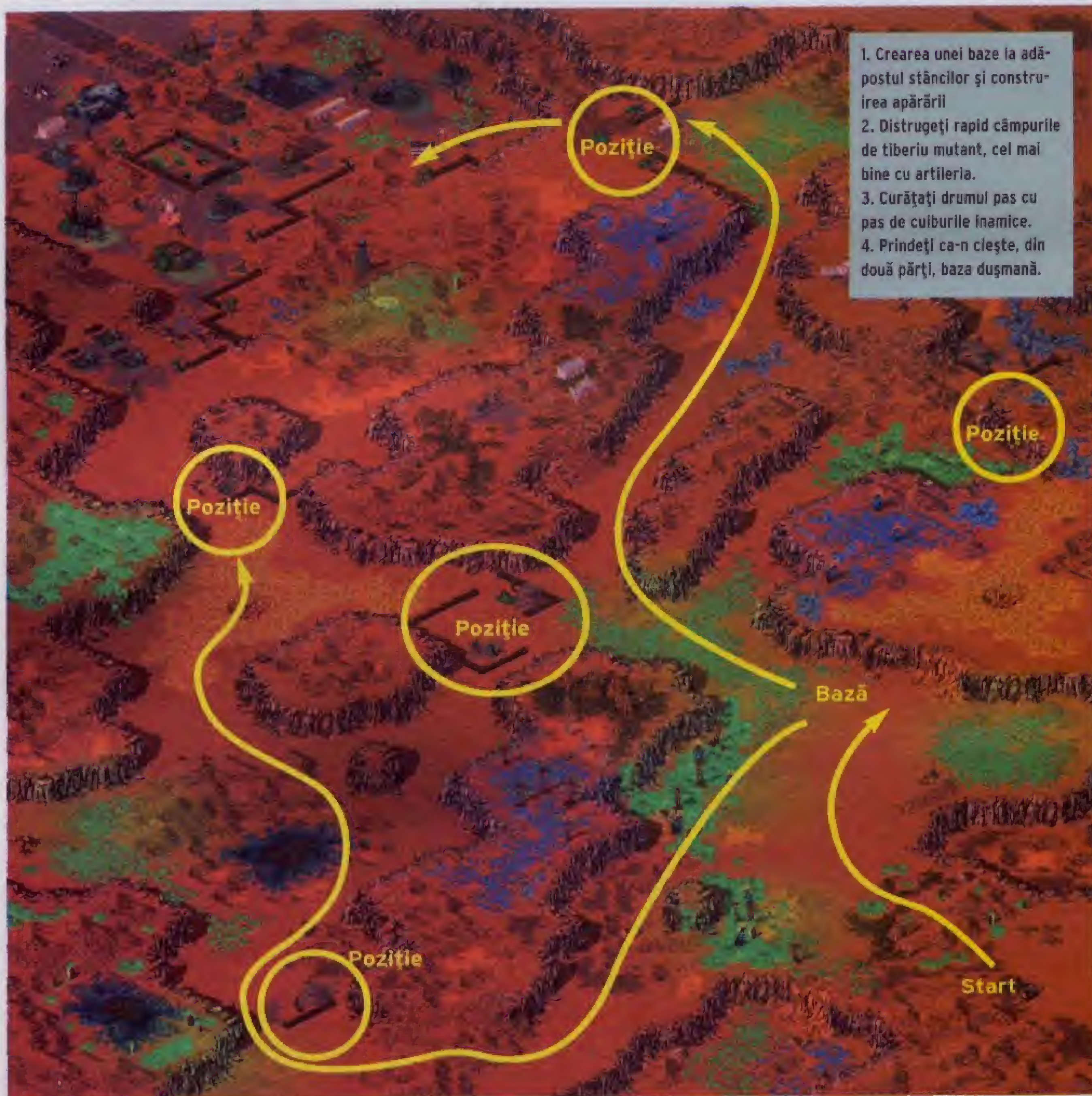
**OCUPAREA** Acum puteți ocupa plantația inamică și rafinăria.



**ATENTATUL** Căutata victimă se ascunde bine apărată în baza din nord-est.

C

Misiunea 4: Distrugerea mutanților



Misiunea 5: Fuğa de CABAL



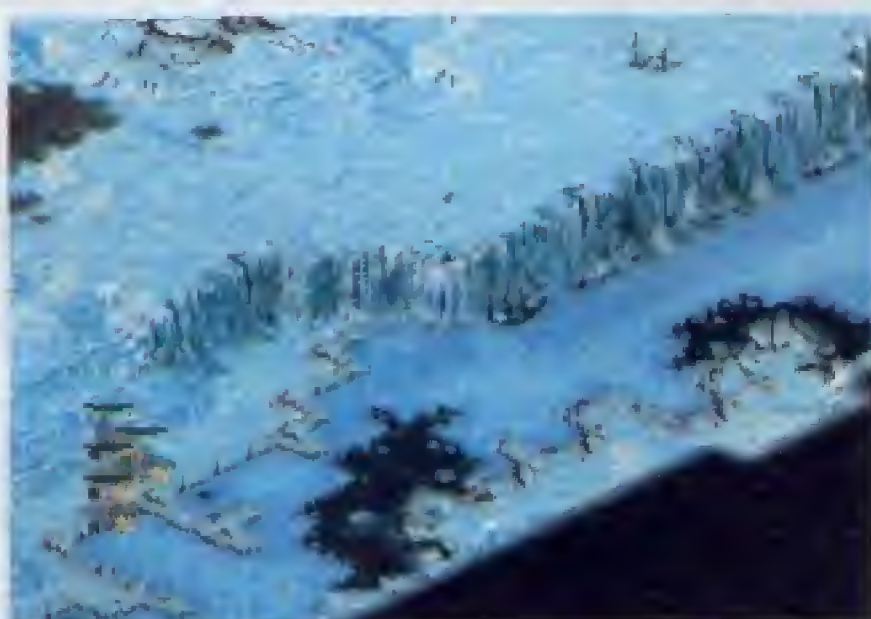
1. Împreună cu trupa de întăriri, luați-o spre vest, pe ridicătura din nord.
2. Evitați pe cât posibil patrulele.
3. Intrați prin spate pe aeroport și reparați rapid clădirea avariată. Imediat

- vor apărea unitățile dușmane.
4. Retrageți-vă cât puteți de repede la vehiculul de extracție.

**Misiunea 6: Ora NOD-ului**

1. Evițați neapărat luptele. Nu intrați în calea patrulelor.
2. Trimiteți individual tancurile camuflate peste râul înghețat.

3. Adăpostiți tancurile în golf și trageți doar în rafale scurte.
4. Distrageți atenția bombardierelor în timp ce infiltrați Inginerii în bază.



**GHEAȚĂ SUBȚIRE** Atenție la poșghița de gheață, când trimiteți tancurile peste ea.



**NEOBSERVAT** În acest loc puteți parca tancurile fără probleme.



**DISTRAGERE** Coordonați bine atacul asupra ciădirii-țintă și ocuparea radarului.

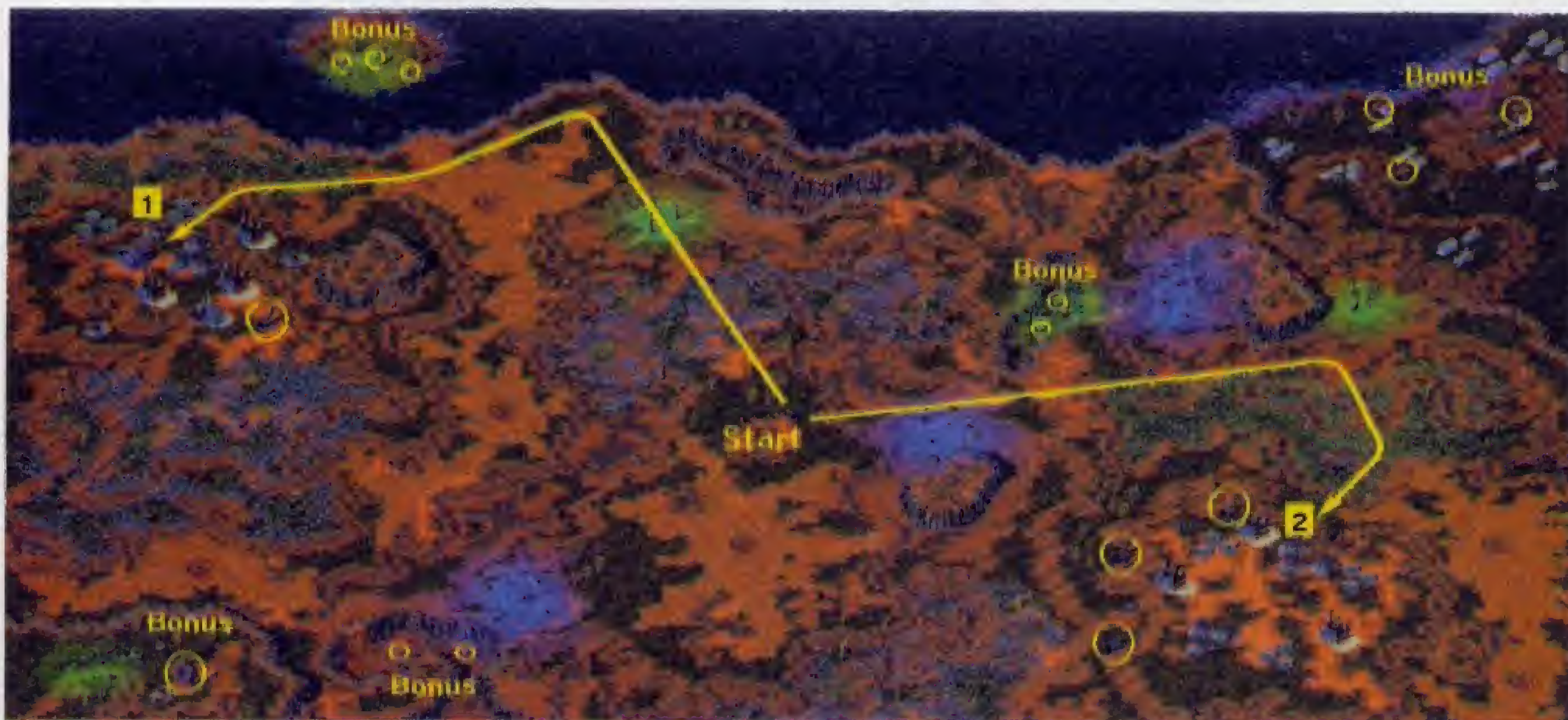
**Misiunea 7: Ziua răzbunării**

1. Crearea imediată a unei baze și a unei apărări către nord și vest. Stabiliți-vă bine.
2. Atacați prima dată avanposturile din nord.
3. Ocupați rafinările din nord-vest și construiți acolo o a doua bază. Realizați și aici o bună apărare.

4. Construiți două armate puternice de artilerie.
5. Construiți o a treia bază la marele zid.
6. Distrugeți centrala din vest.
7. Atacați cu toată puterea baza principală din nord-vest. Concentrați-vă pentru început asupra avanpostului de apărare.



Misiunea 8: Vânătoarea colectoarelor



1. Construiți la punctul de start o fabrică mobilă de armament și porniți producția de stealth tanks și devil tongues. Atacați apoi satul din nord-est. Grăbiți-vă în ajutorul locuitorilor.  
 2. Eliminați toți rebelii și plantele de culoare portocalie la vest de fabrica de armament. Așteptați până puteți merge de la costa din nord spre vest. Distrugeți mai întâi clădirea de construcție și apoi restul bazei.

3. Reparați unitățile avariate și nu uitați să produceți o unitate mobilă de senzori, căci rebelii își camuflează baza din sud-est cu un generator stealth. Construiți cât de multe stealth tanks și artilerie puteți (distrugeți camioanele și adunați bonusurile). Cădeți asupra bazei dinspre nord-est, pentru a ajunge direct în raza de acțiune a obeliscurilor și a turelelor laser. Tăiați curentul de la instalația de apărare, distrugând centralele, și distrugeți apoi ce a mai rămas din bază.

Misiunea 9: Miezul problemei



11. Încercați să vă apărați până vă vin în ajutor BMT-urile. Puteți ocupa ușor avanpostul cu ajutorul devil tongues-urilor. Atenție, nu distrugeți clădirile, ci preluați-le cu ajutorul inginerilor.  
 2. Construiți o bază în apropierea câmpului de tiberiu în nord și camuflați-o cu un stealth generator. Două obeliscuri vor ține la distanță toate trupele inamice și creaturile indigene (înconjurați baza cu un zid de protecție).  
 3. La sud de bază se află o bază inamică camuflată. Atacați-o și cu ajutorul harplilor și distrugeți imediat clădirea de bază. Mergeți mai departe spre nord și spre est.

4. Inginerii vor trebui să ocupe cele trei stații de control. Pentru stația din sud-est va trebui să reparați podul. La stația de control din sud-est se află silozurile de rachete. Cu cât ajungeți mai repede la ele, cu atât mai repede veți reuși să stopați atacurile cu rachete.  
 5. Înainte de a ocupa cea de-a treia stație din nord, construiți zece artilerii și patru obeliscuri. De îndată ce sistemul de apărare este inițiat, defenderul va porni spre baza dvs. Puneți circa 15 stealth tanks ca tampon între defender și artilerie/obeliscuri.

# F1 2000

Urmând indicațiile noastre la F1 2000 veți ajunge în curând în topul campionatului mondial de Formula 1

## FACTS

■ PRODUCĂTOR EA Sports ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

EA Sports încearcă cu **F1 2000** să intre în clasa regală a sportului cu motor. Pentru prima dată, jucătorul poate să participe activ pe PC-ul de acasă la actualul sezon de Formula 1. Indicațiile noastre vă vor transforma într-o clipă într-un pilot de Formula 1 de succes.

## Tuning fin și muncă la milimetru

### Secretele Formulei 1

Ați observat vreodată cum echipele, de îndată ce bolidul ajunge în garaj, îi acoperă aripile și roțile? Acest lucru se întâmplă pentru ca echipele concurente să nu poată trage nici un fel de concluzii despre strategia și setup-ul adoptat. Jean Todt, de exemplu, se postează în străduțele de la boxele adversare îmbrăcat în pantaloni cu pătrățele lângă vehiculele străine, pentru a-și putea face fotografiile în voie.

### Trebuie să-mi setez mașina?

Piatra de temelie pentru un weekend reușit constă în setup. Doar o setare corectă a componentelor va permite stăpânirea sigură a curbelor și obținerea unor performanțe maxime pe circuit. Pentru a găsi setările ideale, va trebui să investiți câteva ore pentru fiecare cursă. După ce veți conduce cursa timp de trei sferturi de oră, iar apoi, din cauza temperamentului nervos, veți ieși de pe traseu, vă veți lua timpul necesar pentru nerecunoșcătoarea sarcină de setare.

### Cum se setează corect spoilerul?

Sarcina unui spoiler este de a presa mașina pe șosea, pentru a avea o aderență crescută în curbe. Aderență mărită înseamnă că mașina merge mai rapid în curbe și nu derapează atât de repede. Acest avantaj în curbe duce la dezavantajul că viteza scade în linie dreaptă, datorită rezistenței aerului. Un alt dezavantaj este că

se tocesc cauciucurile mai repede, datorită presiunii. Aripa frontală va trebui pusă la același nivel sau mai sus decât spoilerul din spate, pentru ca mașina să fie controlabilă. În principiu, respectați următoarea regulă: cursele care au curbe strânse și linii drepte scurte (curse încete) solicită un setup înalt al spoilerului, iar traseele rapide, cum sunt Hockenheim sau Monza, o setare mai joasă.

### Cum setez optim cutia de viteze?

Cea mai joasă viteză o veți avea în cele mai strânse curbe, iar cea mai mare - pe traseele în linie dreaptă. Toate celelalte viteze pot fi acum calculate în funcție de precedentele. Porniți în curbă cu rezervorul pe jumătate plin și cu cauciucurile testate și fiți atenți în curbe la cadranul care indică rotațiile și la indicatorul de viteză. În mod optim, ar trebui să vă găsiți în viteza întâi, iar rotațiile să fie între 50% și 75%. Prin aceasta realizați o turație optimă în clipa în care vă veți afla în spatele unui adversar care merge mai încet. Viteza cea mai mare o obțineți într-un mod asemănător. Porniți cu viteză maximă spre prima porțiune de traseu în linie dreaptă și uitați-vă din nou la cadranele de mai înainte. Ar trebui să vă aflați în ultima viteză și turația trebuie să fie pe la 75%. Păstrați ceva rezerve, deoarece în timpul cursei veți consuma combustibil, mașina va deveni mai ușoară, iar viteza va crește. Vitezele intermediare vor fi setate în așa fel încât să apară o curbă constant crescătoare. Fiecare viteză următoare va trebui să traseze pe un grafic un grad puțin mai ridicat decât precedentă.

## Grafik-Setup

Configurați bine setările grafice și veți avea o satisfacție vizuală maximă.

Trebuie să o spunem de la început: cerințele hardware sunt enorme. Chiar și pe un Pentium III/Voodoo3 va trebui să renunțați la câteva detalii grafice, pentru ca jocul să deruleze cursiv. Nu economisiți la rata de refresh. În clipa în care va trebui să frânați cu precizie de câțiva centimetri, un framerate mai mic de 30 pe secundă va duce la un inevitabil și spectaculos crash.



**SPLENDOARE GRAFICĂ** Chiar și pe calculatoarele high end va trebui să renunțați la multe detalii.

Pentru a realiza compromisul grafic ideal pentru computerul dvs., va trebui să dezactivați/ reduceți la minim toate detaliile. Ar trebui să lăsați activate doar următoarele opțiuni:

- View distance: high
- Rear view mirror: on
- Max. viewed cars: 12
- Screen size: 640x480

Porniți acum un quick race și poziționați-vă pe locul 13 la start, astfel încât să aveți toți adversarii în față. De îndată ce se dă startul, fiți atenți la framerate. Aceasta nu va mai scădea sub nivelul actual, deoarece toți piloții concurenți se află în cursă și foarte aproape de dvs. Vi se pare că imaginea de pe monitor este extrem de cursivă? Nici o problemă, încercați următoarele setări:

- Screen size: 800x600
- Detail distance: middle
- Texture details: middle

Cu aceste opțiuni veți avea o bună privire de ansamblu asupra cursei și evenimentelor din față. Dacă Pentium-ul dvs. mai are încă resurse suficiente, încercați tuning-ul grafic liber ales de dvs.

Cum obții un echilibru optim al frânelor?

Balansul frânelor controlează subcontrolul, respectiv hipercontrolul mașinii și realizează o putere maximă de frânare. Setările dvs. vor depinde acum foarte direct de aripi și de presiunea lor. În cazul în care roțile din față pierd contactul cu șoseaua, nu veți mai putea controla mașina și veți merge drept înainte. Hipercontrolul duce la inversul acțiunii de mai înainte. Schimbați doar puțin direcția, iar roțile din spate își pierd aderența; mașina se va roti în jurul axei proprii și veți ajunge cu spatele în față. La un balans optim al frânelor, puterea de frânare cea mai mare va fi orientată spre roțile din față (între 50-60%), iar roțile din față se blochează în același timp cu cele din spate. După cum bine presupuneți, procedura de frânare duce la tocirea masivă a cauciucurilor, astfel că va trebui să testați balansul frânelor cu cauciucurile tari. Cu ajutorul repartizării greutății puteți influența pozitiv balansul frânelor, în cazul în care valoarea obținută la teste se află sub sau peste valorile de 50-60%.

### Strategia corectă

Cum să alegi strategia corectă?

Strategia curselor cuprinde două puncte principale: tipul de cauciucuri folosite și numărul de opriri la boxe pentru făcut plinul la benzină. Oprirea la boxe este legată în mod direct de alegerea cauciucurilor. Tipul de cauciucuri cu care veți porni la start depinde în mod normal de stilul dvs. de pilotaj, de tipul circuitului și de strategia de opriri la boxe pentru plin. Dacă vă place să luați curbele cu scârțâit de roți, atunci cauciucurile moi nu sunt pentru dvs., pentru că se tocesc prea repede. Cauciucurile tari au avantajul că țin mai mult, dar au priză la asfalt prea redusă și costă mai mult pe rundă. Cauciucurile moi și, în directă legătură, opririle mai dese la boxe ar trebui alese în clipa în care veți obține cu acestea timpuri cu



**DACĂ TREBUIE, TREBUIE** Deseori, team-urile aleg aceeași strategie, astfel că la anumite intervale se ajunge la o aglomerație la boxe. Tocmai aici se va decide cursa.

cel puțin o jumătate de secundă mai bune la o rundă, față de cauciucurile tari. Veți obține un avans de cel puțin 35 secunde pe distanța totală, de care veți avea nevoie pentru opririle la boxe. Dacă alegeți cauciucurile moi, puteți porni în cursă mai ușor, adică cu mai puțină benzină. Cu cât bolidul dvs. va trebui să accelereze o masă mai mică, cu atât veți porni mai repede la linia de start. Dacă

aveți o poziție la start foarte în față și traficul este redus, alegeți cauciucurile moi. Dacă vă aflați în spate, luați varianta mai tare și umpleți bine rezervorul, pentru a întârzia cât mai mult prima oprire la boxe.

### Concurența opțiunilor

Ce efecte au opțiunile individuale?

Nu faceți greșeala de a căuta fiecare opțiune separat pentru fiecare componentă. Setup-ul



**TOTUL DEPINDE DE ECHILIBRU** La frânare se va observa dacă ați echilibrat cum trebuie frânele. În cazul în care vă învârtiți, va trebui să le mai setați puțin.

constă din combinarea diferitelor opțiuni ale componentelor individuale. Dacă, de exemplu, ați setat optim cutia de viteze și chiar înainte de cursă doriți să puneți aripile ceva mai jos, va trebui să setați încă o dată și vitezele. Dat fiind faptul că mașina este acum mai rapidă, puteți acorda ceva mai mult spațiu pentru viteze. Dacă tot ați făcut setările de mai înainte, n-ar fi deloc rău să corectați acum și balansul frânelor.



**AIR MAIL** Greșelile de pilotaj sau setup-ul prost pot duce la un carambol de proporții.

### Depășiți, dar așa cum trebuie

#### Cum să depășesc?

Faptul că adversarii nu vă lasă de bunăvoie să-i depășiți este în natura acestui sport. Faptul că aveți de gând să faceți tot a doua duminică acest lucru este tot o chestie tipică pentru sportul de viteză. Din fericire, concurenții au fost înzestrați cu un grad ridicat de inteligență și depășirile se dovedesc, mai ales în stagiile mai avansate, o chestiune destul de complicată și provocatoare. Pentru ca totuși să aveți o șansă, respectați regulile următoare de depășire.

#### Varianta clasică

În varianta clasică, pe care o veți folosi, de altfel, cel mai des în timpul depășirilor, intrați înainte de o curbă înceată chiar în spatele

concurrentului din față. Cu puțin înainte de a frâna, dacă aerodinamica vă conferă un mic avantaj de viteză, ieșiți din spate și intrați pe banda interioară. Imediat după aceasta, frânați foarte puțin și rămâneți în lateral, pentru ca adversarul să nu poată intra pe linia ideală. Acum va trebui să stăpâniți foarte bine volanul, pentru a nu intra într-o coliziune. Împingeți-vă în fața adversarului care, datorită razei mai mari a curbei, poate să meargă cu viteze mai mari, însă acest avantaj îl va pierde datorită lungimii curbei. După ce ați trecut de punctul de mijloc al curbei, va trebui să aveți deja botul mașinii puțin în fața vehiculului concurrentului. Dacă nu, el va accelera înaintea dvs. și vă va lăsa din nou în urmă. Dacă aveți totuși cărți mai bune decât el, accelerați din timp și

duceți mașina spre banda exterioară, pentru a preîntâmpina un contraatac. Cu cât mai repede ajungeți pe linia ideală, cu atât mai repede veți scăpa de primejdia din spate. Această manevră va reuși doar dacă ați frânat în punctul optim și dacă nu ați apăsător prea repede pe pedala de accelerație. Cu cât rotiți mai tare volanul în timpul accelerației, cu atât mai repede și mai puternic veți derapa de pe șosea. Apăsător pe pedala de frână sau pe cea de accelerație în timpul unei rotiri de volan devine un joc de loterie.

#### Depășirea în curbele succesive

Situația se complică în cazul unor curbe în formă de S sau în șicane. Înainte ca pilotul din față să intre în curbă, va trebui să intrați în poziția de depășire. În mijlocul curbei trebuie să fiți în paralel cu celălalt bolid, pentru a-l ține cât mai departe de linia ideală. Pentru că ați intrat în curbă cu viteză mai mare decât viitorul depășit, va trebui să frânați mai tare. În consecință, adversarul va ajunge puțin înaintea dvs. Din fericire, aveți avantajul în ultima curbă că vă aflați pe linia ideală și veți ajunge mai bine pe banda exterioară mai rapidă. În timp ce apăsați din timp pedala de accelerație până



**MAESTRU DEVII PRIN EXERCITIULU** Va trebui să stăpâniți bine varianta clasică, deoarece cu ea veți intra de cele mai multe ori în depășire.



**PENTRU PROFESIONIȘTI** Depășirea în șicane va fi îngreunată de faptul că veți schimba direcția de două ori pe lângă adversar.

## Bugs!

La fel ca alte jocuri, și F1 2000 este livrat cu câteva greșeli de programare

Nici cel mai tânăr vlăstar al lui EA Sports nu a fost scutit de bug-urile neplăcute. Că numărul afișat pe ecran al mașinilor scoase din cursă nu coincide cu cel real mai poate fi trecut cu vederea. Mai grav este când echipa de la boxe vă cheamă din nou la boxe imediat după ce ați ieșit de la stop și își dă seama prea târziu de greșeală. Se poate întâmpla ca limitatorul să se activeze dintr-o dată de la sine. Înainte de acuza o avarie la motor, apăsați pentru siguranță încă o dată tasta pentru limitator sau dezactivați help-ul de la boxe.

Comportamentul comisarilor a fost realizat foarte realist. Vă mai amintiți de scandalul Ferrari de la ultima cursă a sezonului '99? Și în F1 2000, unele decizii sunt de multe ori foarte greu de acceptat. De exemplu, la Imola, chiar în prima curbă, veți fi depunctat din cauza unei depășiri prin interior, chiar dacă nu ați părăsit nici o fracțiune de secundă asfaltul.

Apropo de depunctaj: cunoașteți deosebirea între depunctarea la timp și steagul negru? Se pare că arbitrii nu o cunosc. Îndată ce ați primit o depunctare la timp, vi se va arăta și steagul negru. Ce bine când toată lumea este de acord...

Ceva mai interesantă este treaba cu steagurile. În ciuda activării regulamentului, după un carambol în masă nu veți întâlni nici la tura următoare vreun stegar cu steag galben fluturând în acel loc, chiar dacă a rămas o mașină pe pistă.

la podea, colegul care scrâșnește din dinți va trebui să aibă răbdare cu accelerația, până când va trece de interiorul mai strâmt al curbei. Manevra este încununată de succes doar dacă faceți operațiunea cu sânge rece și nu intrați în derapaj. Teamchief-ul vă va felicita cu siguranță.

Cum să fac să nu fiu depășit?

Accelerați fără milă pe linia de mijloc. Acest lucru înseamnă să-i luați adversarului orice posibilitate de depășire, ieșind la timp de pe linia



**POLITICĂ DE BLOCADĂ** În imagine vedeți una din acțiunile cele mai obositoare din circuitul de Formula 1. Un ochi stă lipit de oglinda retrovizoare, iar celălalt este postat spre șosea.

ideală și ducând mașina exact în direcția în care dorește adversarul să vă depășească. Timpurile de lap vor suferi simțitor, astfel că veți pierde poziția din față. Mai devreme sau mai târziu, adversarul din spate, în măsura în care are destul cai-putere sub scaun, va reuși să treacă pe lângă dvs. În cazuri excepționale, este mai bine să-l lăsați să treacă fără prea multă bătaie de

cap. Dacă, de exemplu, după trei tururi trebuie să treceți pe la boxe pentru realimentare, nu are nici un rost să vă luptați cu el pentru vreo două secunde avantaj. El oricum va trece, cinci minute mai târziu, pe lângă dvs., deoarece nu mai dispuneți de combustibil suficient.

Peter Gunn  
t.a. Corneliu Dan

## Formula 1 în Internet



Doriți mai multe informații despre Formula 1? Nici o problemă. Am grupat mai jos pentru dvs. cele mai bune site-uri.

În mod normal, aici veți găsi informații despre Formula 1 reală și virtuală. Deoarece F1 2000 este un joc apărut recent, îl veți găsi foarte greu. Mai aveți răbdare câteva săptămâni și-l veți găsi la <http://www.powles.net/F1Racing>. Veți găsi în mod sigur un link despre actualul sezon de Formula 1 din casa Electronic Arts.



Comentarii seci, dar fondate în limba engleză, dezvăluind și fapte din culise, veți găsi la site-ul <http://www.atlasf1.com/news/index.html>.



# Need For Speed: Porsche

Vă vom arăta cum puteți să conduceți sigur și rapid caroseriile de lux de la Porsche.

## FACTS

■ PRODUCȚIE Electronic Arts ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

**Pentru prima dată, în seria *Need for Speed* este vorba doar de o singură marcă de automobile: Porsche. Aveți voie să conduceți aproape orice model care a fost construit vreodată de Porsche. Indicațiile noastre de pilotaj și de traseu vă ajută să începeți cursele.**

Sunt încă un începător NFS. De unde s-o apuc?

Alegeți la început un automobil de talie mijlocie, din anii '70. Puteți, de exemplu, să luați un Porsche 911. Alegeți acum quick race, iar ca traseu - Coasta de Azur, deoarece veți putea exersa pe această rută atât porțiuni în linie dreaptă, foarte rapide, cât și curbe foarte strânse. După ce veți căpăta un simț al mașinii, veți putea mărșălui spre modul evolution.

Cu ce pneuri am cea mai bună priză pe șosea, slicks sau cauciucuri normale?

Acest lucru nu poate fi stabilit cu exactitate, dar în cele mai multe cazuri cel mai de ajutor vă vor fi cauciucurile slicks, care nu lasă mașina să alunece sau să se balanseze în curbe. În Provence, Coasta de Azur, Corsica, în zona industrială sau în Monaco, slicks-urile

Ce avantaje are o bară din fibră de sticlă?

sunt cele mai indicate. Sunt bune și în Pădurea Neagră, dar cauciucurile normale au aici ușoare avantaje. Priza la șosea este mai bună. Va trebui să renunțați în orice caz la slicks în Alpi, căci aici ninge masiv. Slicks-urile sunt indicate și pe autostradă, în ciuda ploilor de scurtă durată.

Face mașina mai ușoară și, implicit, mai rapidă. Un dezavantaj: se rupe mai ușor decât una normală. Recomandarea noastră: renunțați la ea, căci cu cât veți avea mai puține avarii, cu atât veți putea conduce automobilul mai ușor. În afară de aceasta, mai există un avantaj - cel financiar, deoarece nu veți avea de cheltuit mult pe reparații, rămânându-vă mai mulți bani pentru diferitele posibilități de tuning.

Există vreun truc pentru a putea vedea mai bine în Corsica?

Setați la corectura gamma o valoare mai mică pentru traseul din Corsica și veți putea vedea mult mai bine, deoarece veți

## Principii

Cele mai importante reguli de bază pentru începători

Testați la început mai multe tipuri de mașini, înainte de a vă arunca în vâltoarea curselor. Vă veți putea face astfel o impresie asupra jocului.

Rămâneți pe banda dvs., căci mașinile din trafic vor intra ușor în panică și vor reacționa neașteptat.

Analizați înaintea fiecărei curse harta traseului, pentru a avea o privire de ansamblu. La cursele obișnuite puteți face o rundă de probă.

Dacă aveți posibilitatea financiară, reparați-vă mașina după fiecare cursă, deoarece aceasta devine greu de pilotat datorită avariilor.

Investiți deja în Classic Era în piese de tuning, înainte de a cumpăra o a doua mașină.

Cereți întotdeauna cu câteva mii mai mult decât este valoarea mașinii pe piață.

Vindeți mașinile de care nu mai aveți nevoie după terminarea unui turneu, pentru a câștiga ceva spațiu financiar. Mai târziu le veți putea recumpăra mai ușor.

obține un unghi suplimentar. Același lucru puteți să-l faceți pentru cursele de noapte. Aici va trebui să măriți valoarea. Unele trasee (de exemplu, Monaco) oferă posibilitatea de stingere a farurilor (tasta L) în timpul cursei, deoarece iluminarea străzilor este destul de bună. Stingând farurile, veți putea vedea mult mai bine.

Care vedere a camerei este mai bună?

Depinde de mai mulți factori. Dacă cunoașteți deja traseul, vederea din cockpit este ideală, simțind astfel mult mai bine atmosfera cursei. Dacă



**UNDE SUNT DINOZAUȘII?** Cursa din Pădurea Neagră arată ca un peisaj din Jurassic Park. Toți cei care nu se lasă duși de curent vor pierde cursa.

porniți într-o cursă pe un traseu necunoscut, ar fi mai bine să alegeți poziționare a camerei astfel încât să aveți o cât mai bună privire de ansamblu asupra rutei din față. Veți vedea curbele de la distanță și vă veți putea pregăti pentru ele din timp. O combinație de mijloc între ele este vederea de la nivelul barei de direcție. Veți vedea relativ mult din traseu și veți avea și feeling-ul de simulație.

Ce transmisie să aleg, automată sau manuală? Am ceva avantaje cu schimbătorul de viteze manual?

Dintotdeauna, piloții PC care folosesc transmisia manuală au avut un avantaj față de ceilalți. Este și cazul lui *Need for Speed: Porsche*, însă diferențele au devenit mult mai mici. AI-ul este atât de bine pus la punct, încât modul de transmisie controlat de PC nu mai prezintă aproape nici un dezavantaj față de cel manual. Puteți să vă lipsiți foarte bine de această opțiune. Dacă totuși schimbați vitezele manual, veți obține cel mult 3-4 secunde în plus, însă veți avea mai multă bătaie de cap. Mai ales începătorii ar trebui să aleagă transmisia automată.

Dacă vă lipsesc doar câteva secunde pentru a

Conducătorii auto de pe contrasens intră în mine panicați. Unde greșesc?

învinge într-o cursă, ar fi bine să încercați să conduceți și cu transmisia manuală.

Probabil că vă aflați pe banda lor. Acest lucru are ca efect reacțiile de panică ale șoferilor. Schimbați banda brusc și mergeți înspre ei ca într-o ruletă rusească. Poate n-ar fi rău să mențineți totuși banda dreaptă, mai ales când vedeți circulație din sens opus. O altă explicație a faptului că șoferii de pe contrasens intră în dvs. este că poliția a anunțat deja cu sirenele că încălcați legea, iar aceștia încearcă să fie cetățeni model și să vă blocheze drumul. Regula de bază: fugiți repede de poliție! Când nu veți mai auzi sirenele, conducătorii din sens opus vor înceta să mai fie agresivi.

Poliția e mai agresivă ca niciodată în Need for Speed...

Închideți ochii și fugiți! Trebuie să încercați să ieșiți cât mai repede din raza de vedere a mașinii poliției. Când nu veți mai auzi sirenele, aceștia au încetat urmărirea. De multe ori va fi foarte complicat să-i depășiți pe oamenii de ordine cu viteză maximă. O tactică foarte bună este de a frâna chiar înainte de a ajunge la mașina poliției și de a șofa

Reparațiile costă o groază de bani. Când voi putea renunța la o reparație?

în spatele ei, până veți depista un spațiu sigur de a trece pe lângă aceasta. Accelerați, depășiți-i și dispăreți!

Dacă vi s-au avariat piese importante (cauciucurile, direcția etc.), va trebui neapărat să duceți mașina la garaj după cursă. Nu veți avea nici o șansă să câștigați în următoarea cursă dacă porniți cu direcția stricată sau dacă mașina nu stă pe șosea. În cazul unei capote sau a unui parbriz stricat, puteți renunța la reparații, dacă stați prost cu banii.

Mașina derapează îndată ce apăs pe frână. Ce nu fac bine?

Frânarea bruscă în *NfS*, mai ales când conduceți modele mai vechi, este pedepsită fără întârziere. Fără ABS, o apăsare pe frână duce la rotiri în jurul axei mașinii, dar și dacă aveți sistemul antiblocare va trebui să apăsați cu grijă pe pedala de frână. Apăsând scurt și ușor pe frână înainte de curbe și accelerând imediat, veți obține un efect extraordinar de alunecare, care în același timp vă va repune imediat pe bandă.

Dacă în modul factory driver zgâriu mașina, pilotul de test o va trece cu vederea?

Ce ați face dacă v-ați cumpăra un Porsche și l-ați primi zgâriat și avariat? E normal să-l refuzați. Același lucru este valabil (aproape) și în *NfS: Porsche*. Dacă aveți un accident în timpul livrării, misiunea de predare va eșua în mod sigur. Există doar o mică excepție: câteodată este posibil să frecați lateral mașina de stâncile de pe marginea drumului, fără ca modelul de avarii al lui *NfS* să sesizeze că ați călcat în străchini. Dar în cazul unei ciocniri frontale nu veți avea câștig de cauză.

Am voie să trec în modul factory driver peste jaloanele de pe drum?

Depinde. La un slalom va fi neapărat necesar să rămână neatinsă, în timp ce în timpul unei curse de raliu va trebui să le doborâți unul după altul. În principiu, veți auzi un plăcut semnal audio când veți îndeplini misiunea cum trebuie.



**ATENȚIE, TRAFIC** Rămâneți pe banda dvs., conducătorii din direcția adversă reacționează panicați. Nu veți putea evita accidentele într-o fracțiune de secundă.



**PATINOARUL** În Alpi veți putea trece peste această apă înghețată, pentru a scurta drumul cu câțiva metri. Să sperăm că nu ați pus anvelopele slicks pentru acest traseu.



**SCURT, DAR INTUNECAT** Pe traseul din Corsica veți putea scurta drumul trecând prin tunel. Atenție, în tunel este beznă. Nu vă ajută nici farurile, nici corectura gamma a luminozității.

Trecând în revistă traseele - o diversitate foarte plăcută

În *Need for Speed: Porsche* vă așteaptă mai mult de douăsprezece trasee diferite. Le-am parcurs pentru dvs. pe toate și vă dezvălim câteva caracteristici.

Salutări din creștetul munților - racing în Alpi

În Alpi, după câțiva kilometri va începe să ningă foarte abundent. Folosiți cauciucurile de ploale. Imediat după start vă așteaptă serpentinele înșelătoare. Conduceți cu atenție, altfel veți pierde cursa din start. Ramificația de la sfârșit puteți să o folosiți după chef.

Vară, soare, curbe mortale - Corsica

Soarele strălucește foarte tare, fapt pentru care nu puteți vedea prea departe. Traseul este foarte sinuos și ar trebui exersat înainte de cursă. La prima posibilitate de ramificare a drumului, veți

Aproape ca în Jurassic Park - Pădurea Neagră

putea să o luați la dreapta, dacă nu sunteți slabi de înger, căci în tunelul care urmează este beznă. Montați slicks pe mașină!

Etapele acestea duc spre adâncurile Pădurii Negre. Chiar la început veți trece pe lângă câteva terenuri agricole. Rămâneți neapărat pe șosea, căci terenurile v-ar încetini foarte tare cursa. După drumul prin pădure, puteți scurta drumul, tăind curbele peste linia demarcată.

Adle limită de viteză - autostrada

Pe autostradă aveți doar o singură posibilitate: highspeed fără compromisuri. Încercați un Porsche 911 GT1 și vă veți da seama la ce mă refer. La fiecare intersecție există o mulțime de drumuri pe care ați putea

O scurtă cursă cu obstacole prin oraș - Auvergne

să mergeți, dar toate sunt la fel. În ciuda ploii, ar fi bine să luați slicks. Atenție la intrarea în stație și la tunelul foarte ramificat din spatele ei.

Un oraș pitoresc medieval este ceea ce vă așteaptă în această etapă, dacă o luați pe vreo scurtătură înșelătoare. Mergeți mai bine pe centura din jur (țineți-o tot pe dreapta). Mi-a plăcut enorm să trec peste hidranții de la marginea drumului, iar apoi să mă uit în oglindă la fântânile arteziene care țâșneau din ei.

Un ambient futuristic - zona industrială

Un drum de noapte destul de drept, care ar trebui străbătut cu slicks. Există aici multe pasaje highspeed, precum și o mulțime de posibilități de a



**PĂDUREA NEAGRĂ** Aici va trebui să fiți atenți să nu leșiți de pe șosea, deoarece marginea șoselei este nisipoasă. Traseul nu ridică alte probleme.



**TAXE DE AUTOSTRADĂ** Atenție la această intrare pe autobandă. Locul este extrem de strâmt, iar tunelul care urmează foarte complicat, cu ramificații abrupte.



**LA FEL CA SCHUMI!** Traseele de Formula 1 de la Monte Carlo, cinci la număr, aduc mare bucurie în inimile vitezomanilor. În ciuda străzilor strâmte, veți putea apăsa pe accelerator până la maxim.

Salutări de la Formula 1 - cursele Monte Carlo

ajunge la finish. Nu uitați să aprindeți farurile!

În Monte Carlo există cinci etape de parcurs. Traseele sunt aproape la fel, cu foarte mici diferențe și cu puncte diferite de start și finish. Șoseaua este strâmtă, însă foarte rapidă și, mai înainte de toate, întunecată. Aprindeți deci farurile (sau ridicați valorile la corectura gamma) și porniți în trombă. Atenție, luați-o pe ambele rampe laterale în sus, dacă doriți să câștigați timp în competiție. Dacă sunteți deja în față, luați-o pe jos. Și aici există un singur tip de anvelope indicate: slicks-uriile.

Paradisul derapajului - Coasta de Azur

Traseul ideal pentru a derapa în curbe este etapa Cote d'Azur. Curbele numeroase pot fi învinse derapând controlat. Frânele pot fi excluse la multe pasaje. Când ajungeți în oraș, țineți-o pe dreapta și loviți-vă de balustrada portului. Nu vă temeți de trafic pe acest traseu. Slicks-urile sunt obligatorii.

Hai repede prin Franța - Normandia

Luați-o la dreapta la prima intersecție și la intersecția de la instalația industrială. Există numeroase curbe întinse și zone drepte, astfel că vitezele de peste 200 kmh nu constituie o problemă. În general, este un traseu simplu.

## Piese de schimb

Vor câștiga doar cei care vor aduce modificări drastice mașinii

Piesele de schimb pentru tuning sunt cheia spre victorie. Dacă porniți în cursă cu o mașină nouă, fără piese de tuning, nu aveți aproape nici o șansă. Cumpărați constant piese, pentru îmbunătățirea performanțelor. De exemplu, frânele sport fac posibilă o frânare mai precisă și evită alunecările, iar delicatessuri cum sunt filtrul de înaltă performanță (creșterea performanțelor cu 10 CP) sau eșapamentul special (creșterea cu până la 15 CP) fac mașina mai rapidă. Există diferite posibilități de tuning pentru fiecare traseu în parte. Dacă vă aflați pe un traseu cu șosele strâmte ca Auvergne, veți putea monta suspensii rigide pentru a nu leși din curbe pe șosea, iar cu un motor cu raport apropiat de transfer realizați o accelerare mai rapidă în curbe. Pe traseele de viteză înaltă, cum este autostrada, schimbați aceste piese. Pe acest traseu este mai bine să montați volantă superușoară pentru o accelerare mai rapidă în linie dreaptă (însă reduce viteza la urcare). Cu cât aveți mai multe piese de schimb în garaj, cu atât aveți mai multe posibilități de a câștiga cursa.

Peste munți și văi - Pirinei

La fel de ușor de străbătut este și acest traseu. Chiar la început veți vedea o intersecție. Dacă o luați la stânga, drumul este mai lung, dar mult mai ușor. La dreapta există câteva curbe nepriacute. Altfel, traseul poate fi străbătut cu viteză maximă.

Thorsten Seiffert  
t.a. Cornelli Dan



**LUAȚI-O LA DREAPTA** În Normandia, scurtătura apare imediat după începerea cursei pe dreapta.



**CA FULGERUL PRIN ORAȘ** În Pirinei, puteți lua această curbă de la intrarea în oraș cu 200 kmh.



## Star Trek: Armada

Apăsați în timpul jocului tasta ENTER și tastați următoarele coduri cheat:

**KOBAYASHIMARU** Misiunea actuală se termină cu succes.

**SHOWMETHEMONEY** Primiți mai mulți bani.

**PHONEHOME** Apare lista de chat în multiplayer.

**SCREWYOUGUYSIMGOINGHOME** Apare lista de boot în multiplayer.

**CANOFWHOOOPASS** Activare AI a propriilor nave

Stefan Trebess

## Need for Speed: Porsche

După ce ați economisit ceva bani în *Need For Speed: Porsche*, veți putea câștiga foarte mulți bani făcând comerț cu mașini vechi. Cumpărați pentru aceasta o mașină veche și avariata și reparați-o. Vindeți-o imediat. Valoarea de vânzare este indicată jos pe ecran. Apăsați acum "back" și veți primi imediat o ofertă pentru Porsche. Astfel, puteți cumpăra o mașină cu 50.000 \$, să o reparați pentru 7.500 \$ și să o

## Dark Project 2

Dacă nu prea aveți bani, încercați următorul cheat.

Puteți edita fișierul "dark.cfg", pentru a avea mai mulți bani la începutul fiecărei misiuni. Introduceți oriunde în fișier șirul "cash\_bonus #", la care semnul # este înlocuit cu suma dorită.

Folosind combinația de taste CTRL+ALT+SHIFT+END, puteți termina misiunea actuală și începe următoarea.

Datorită unei greșeli de programare, puteți înmulți aurul găsit în timpul misiunii. Salvați jocul cu puțin timp înainte de terminarea misiunii și reîncărcați-l din acel punct. Dacă veți termina misiunea cu succes, ambele conturi de bani se vor aduna. Puteți repeta acest truc de câte ori doriți, până obțineți destul bani pentru a cumpăra tot magazinul înainte următoarei misiuni.

Timo Weber



**INVESTIȚIE PE ROȚI** Mașinilor din NFS: Porsche le crește valoarea în timp. În câțiva ani, prețul unui 356 A 1600 Super Cabriolet crește de cinci-șapte ori.

vindeți cu 65.000 \$. Repetați acțiunea de câte ori doriți. În scurt timp vă veți putea permite să cumpărați orice mașină doriți.

Felix Jezek

## Colecționați Porsche-uri?

Un alt truc de făcut bani în *Need for Speed: Porsche* este următorul: cumpărați câteva mașini, îndată ce aveți niște bani la dispoziție. Întrucât, cu fiecare turnir câștigat, anii vor trece și vor apărea modele tot mai noi, modelelor mai vechi le va crește în timp valoarea. Cele mai rentabile modele sunt următoarele:

- Model 356 1100 Cabriolet
- Model 356 1300 Cabriolet
- Model 356 1500 Cabriolet
- Model 356 A 1600 Super Cabriolet
- Model 356 A 1600 Super Speedster

Valoarea modelelor de mai sus crește până la începutul Erei de Aur de cinci-șapte ori față de valoarea lor de cumpărare.

La fel de mult îi crește valoarea și unui 550 Spyder, pe care îl puteți cumpăra la începutul Erei de Aur. Prețul de cumpărare este de cca. 50.000 \$, iar valoarea ajunge până la începutul Erei Moderne la aproape 350000 \$.

Clemens Backé

Dacă doriți să salvați între diferitele etape ale unui joc *Evolution* sau *Factory Driver*, va trebui să leșiți din joc și să salvați fișierul respectiv din subdirectorul "SaveData" aflat în directorul NFS5 într-un alt director. Dacă nu reușiți așa cum doriți în următoarea cursă, va trebui acum doar să leșiți din joc și să copiați înapoi fișierul "SaveData". Încărcați jocul.

Jochen Sailer

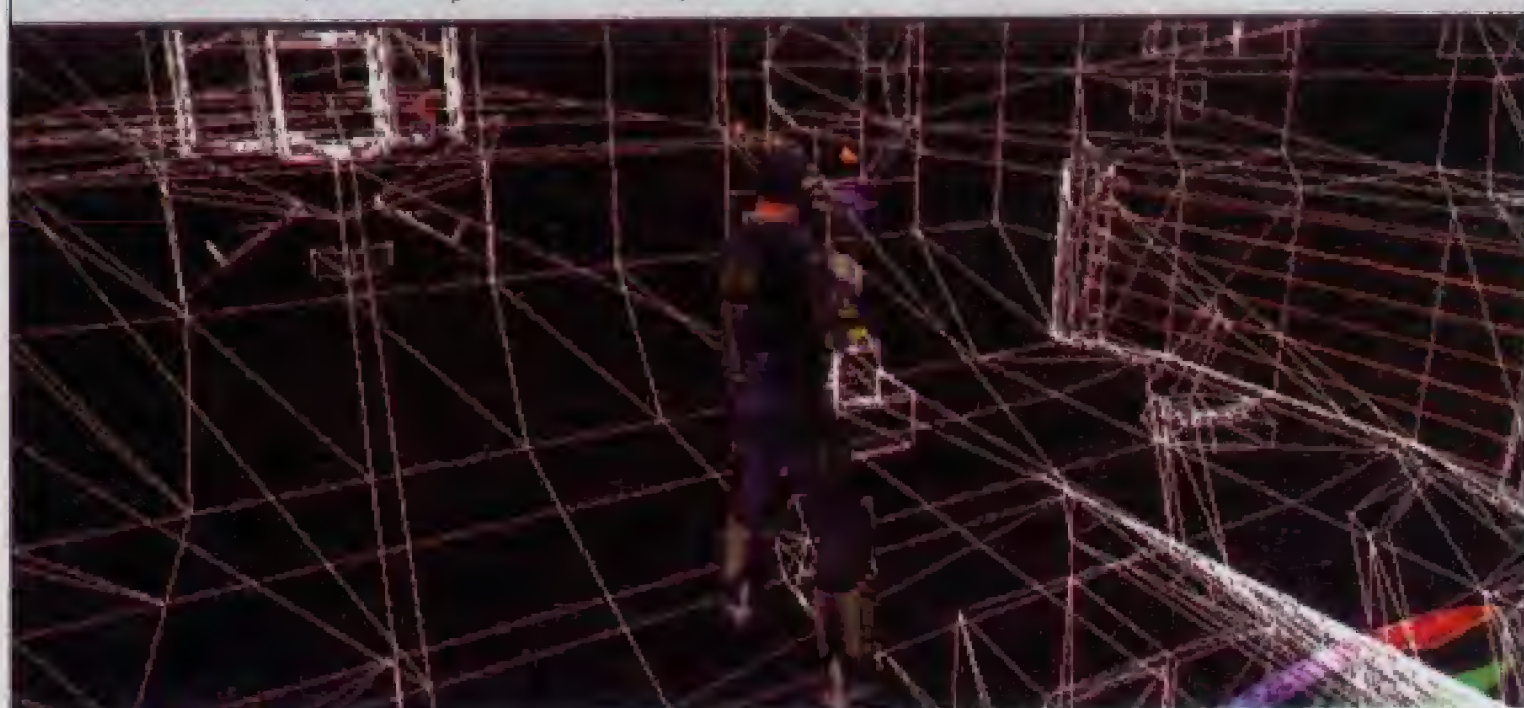
## Ultima IX

Puteți primi cu ajutorul unui truc o armă puternică încă de la începutul jocului. Veți găsi în palatul Lordului British o vitrină în care este expusă o sabie lată. Salvați jocul și îndreptați vraja "windbo" spre sabie. După câteva încercări, veți reuși să suflați sabia afară din vitrină. Dacă cumva nu reușiți sau sabia va cădea într-un loc de neatins, veți putea reîncărca jocul și încerca încă o dată.

Sebastian Magnus

## Messiah

Unde-i aruncătorul de flăcări, cum trec de AI și cum trec în god-mode? Aceste cheaturi vă ajută mai departe.



**IMAGINE RÖNTGEN** Cu cheat-urile următoare se pot dezactiva toate texturile din joc. Acum aveți ocazia să vedeți prin ziduri și să observați adversarii din timp.

Apăsăți în timpul jocului tasta ESC și tastați următoarele coduri. Fiți atenți să nu scrieți nici prea repede, nici prea încet și să nu faceți pauze între litere.

<b>ucantklime</b>	God mode on
<b>fleshnblood</b>	God mode off
<b>bralndead</b>	AI off
<b>elstein</b>	AI on
<b>lcantsee</b>	Sight distance off
<b>lcanssee</b>	Sight distance on
<b>freezecam</b>	Înghețarea camerei video
<b>toohardforme</b>	Terminarea jocului
<b>charwireon</b>	Personajul apare un model din linii
<b>charwireoff</b>	Personajul este afișat normal
<b>worldwireon</b>	Mediul apare ca un model din sârmă
<b>worldwireoff</b>	Mediul arată din nou normal

Următoarele coduri vor fi introduse ca și cele precedente. Cu ele vor apărea diverse obiecte și personaje.

<b>gamespot</b>	Munition	<b>nohygiene</b>	Chot 2
<b>voodooextreme</b>	Bazooka	<b>ldontdance</b>	Chot 3
<b>softwarebuys</b>	Grenade	<b>scumbucket</b>	Chot 4
<b>weldme</b>	Aparat de sudură	<b>chotling</b>	Chot Dwarf
<b>buzzbuzz</b>	Drujbă	<b>smellysteroids</b>	Chot Behemoth
<b>boomstick</b>	Pumpgun	<b>fungirl</b>	Fungirl
<b>rapidfire</b>	Mitralieră	<b>workit</b>	Prost 1
<b>silendice</b>	Maimer	<b>mandream</b>	Prost 2
<b>lightmeup</b>	Aruncător de flăcări	<b>specialguy</b>	Hung
<b>cooloff</b>	Pak Gun	<b>averagejoe</b>	Male Dweller 1
<b>bigbang</b>	Bazooka	<b>averagejack</b>	Male Dweller 2
<b>coolfx</b>	Maser	<b>averagejohn</b>	Male Dweller 3
<b>stickaround</b>	Harpon	<b>janepain</b>	Female Dweller 1
<b>ilibeback</b>	Munition	<b>jillpain</b>	Female Dweller 2
<b>getsome</b>	Grenade	<b>femfatale</b>	Subgirl 1
<b>lcp</b>	Light Cop	<b>nastyone</b>	Subgirl 2
<b>mcop</b>	Medium Cop	<b>varmint</b>	Rat
<b>hcop</b>	Heavy Cop	<b>bestfriend</b>	Barman
<b>rcop</b>	Riot Cop	<b>bringmeadrink</b>	Waitress
<b>guncmndr</b>	Gun Commander	<b>bustamove</b>	Dancer 1
<b>incharge</b>	Domina	<b>cutarug</b>	Dancer 2
<b>mynightmare</b>	Armored Behemoth	<b>mixalot</b>	DJ
<b>cantseemyface</b>	Welder	<b>tophat</b>	Pimp Daddy
<b>workinman</b>	Muncitor	<b>onsteroids</b>	Behemoth
<b>egghead</b>	Scientist	<b>addedfirepower</b>	Offensive Bot
<b>glowstick</b>	Radiation Worker	<b>keepmecompny</b>	Companion Bot
<b>heydoc</b>	Medic	<b>letmein</b>	BouncerChristian Raab
<b>smellyguy</b>	Chot 1		

## Vă plac Cheaturile?

Mulțumită greșelilor de AI din Ultima IX, puteți să-i înlăturați fără primejdie pe adversarii. Dacă vă aflați într-o casă cu o scară, urcați câteva trepte și coborâți-le înapoi. Faceți acest lucru de câteva ori la rând, astfel încât adversarul să se afle deasupra, respectiv sub dvs.

Philipp Schachtschneider

## Unreal Tournament

După ce ați avut ocazia să admirați de mai multe ori salturile botșilor, trucul următor vă va da cu siguranță satisfacția dorită. Apăsăți de două ori la rând tasta "Înainte", iar personajul dvs. va face deja un salt înainte. Această săritură este ceva mai rapidă și mai lungă decât săritura normală, dar mai puțin înaltă. Dacă doriți să vă asigurați că faceți corect săritura, apăsați tasta "TAB" pentru a fișă consola. Acolo, schimbați camera cu comanda "iamtheone" și apoi "behindview1". Acum puteți să o admirați în voie. Cu "behindview0" treceți înapoi la vederea normală.

Timo John

## Lego Racers

### Start-fulger

Pentru a avea un start fulger, trebuie doar să apăsați pe butonul de accelerație în clipa în care countdown-ul trece de la 3 la 2.

### Scurtături:

**KAISER GRAND PRIX:** Trageți în butoale la sfârșitul celei de-a treia curbe din tună.

**FINSTERWALD RACE:** Chiar înainte de

pod, în stânga este un tunel.

**WILDE WÜSTENSTRECKE:** Trageți în sfinx și se va deschide un gang secret.

**UGGA-INSEL-UMRUNDUNG:** Cea de-a doua curbă, apare pe stânga o statuie, prin spatele căreia o puteți lua pe scurtătură prin nisip. Mai puteți scurta drumul la începutul tunelului, mergând de-a lungul peretelui din stânga.

**RENNBAHN DER KÖNIGLICHEN RITTER:** Mergeți prin iarbă înainte de pod.

**EISPLANETEN-PFAD:** Imediat după curba de gheață, apare un drum pe stânga.

**AMAZONAS-ABENTEUER-AUTOBAHN:** După start, la stânga se află o cascadă prin care puteți trece.

**TOTENKOPF-PASS:** După turnul de pază cu cap de mort va trebui să luați curba de stânga cât mai spre exterior, pentru a o lua pe scurtătura de la capătul curbei.

**TEMPEL TRAMPELPFAD:** Dacă după start o luați imediat la dreapta după statuie, veți găsi un drum aproape invizibil, care vă va duce la o ridicătură cu un altar.

**ALIEN ASTEROIDEN RALLYE:** generatorul care aruncă cu fulgere în jur vine o curbă de stânga.

Pentru a elibera trecerea secretă, trageți o salvă în peretele drept.

**ROCKET RACER RENNEN:** Trageți la bifurcarea drumului în peretele din față. Acesta se va deschide și veți putea intra într-o gaură de vierme.

Wolfgang Aschenbrenner



**SCHIMBĂRI MICI, EFECTE MARI** Tot ce aveți de făcut este să schimbați o valoare din fișierul "vgigant.cfg". Veți putea alege de la început fiecare misiune.

## Torment

Mergeți în Barul oamenilor de praf din apropierea Monumentului oamenilor de praf și-i veți întâlni pe personajul Mochai. Vorbiți cu el și veți observa că nu e un om de praf. Îndată ce deschideți discuția, vă va da 50 CP. Acum puteți cere bani de câte ori doriți și veți primi de fiecare dată încă 25 CP.

Daniel Schöne/Alexander Schlegel

Următorul truc poate fi folosit

pentru a avea oricât de mulți bani. Este cam complicat, dar merită încercarea. În turnătoră oamenii-zei, din partea de jos din Sigili, veți primi misiunea de a îndeplini trei sarcini pentru a fi primit de oamenii-zei.

Pentru a îndeplini prima din aceste sarcini, va trebui să lucrați ceva. A doua sarcină constă în rezolvarea unui caz de crimă și a treia în împiedicarea sinuciderii lui Sardoz.

Treceți mai întâi pe la Nadiin, în sala principală. Cumpărați acolo pentru 40 CP ustensilele potrivite (ciocan, clește, șorț) și mergeți la supraveghetorul Thildon, care



**OALA GU AUN** La oală puteți transforma minereurile în tot felul de obiecte. Puteți să vă asigurați o mulțime de bani pentru viitoarele stagii.

## Verkehrsgigant

Modificând puțin fișierul "vgigant.cfg", puteți alege chiar de la început toate misiunile. Încărcați fișierul într-un editor de text precum Windows Notepad și schimbați a doua valoare din fișier. Acesta descrie numărul de misiuni libere. De îndată ce valoarea este 15, puteți alege toate misiunile.

Matthias Ehmke

## Planescape

# Un trafic gigantic



patruează în sala principală. Vorbiți cu el despre minereul de fier necesar. Thildon vă va da în mână o bucată de minereu. Dacă mai vorbiți încă o dată cu el, vă va da din nou o bucată de minereu de fier. Puteți repeta această acțiune de câte ori aveți nevoie. Puneți de fiecare dată bucata de fier pe jos, înainte de a vorbi cu supraveghetorul. Dacă îl vindeți, pe minereul de fier veți primi 7 CP. Dacă faceți ceva din el, câștigul este mai mare. Mergeți la vasul gol din turnătorie, aflat pe marginea marelui vas. Aici veți putea face următoarele obiecte:

Un stilet de înaltă calitate, care vă va aduce la vânzare 60 CP, un cloacan de fierar de înaltă calitate, pe care obțineți 75 CP, și un topor de luptă de calitate, pe care veți primi între 40-75 CP.

De fiecare dată când veți realiza un obiect, Cel Fără Nume vă va spune că vrea să-l arate celorlalți, pentru a vedea dacă v-ați îndeplinit sarcina. Nu-l lăsați să o facă decât atunci când aveți adunați destul bani. De îndată ce ați îndeplinit această sarcină, vi se va interzice să faceți alte obiecte. După ce ați executat obiectele, veți putea să vindeți bineînțeles și sculele folosite.

Christoph Maier

## Star Wars: Force Commander

### Dubierea unităților

Dacă este distrusă o unitate purtătoare, îndepărtați unitatea exact în momentul în care explodează. Dacă o faceți exact la timp, unitatea se dublează.

### Unități mai rapide

Apăsați pe "Release Patient" când se repară un vehicul Imperial. Unitatea se va deplasa acum mai rapid.

### Puncte de comandă nelimitate (pentru versiunea 1.1./US)

Creați un nou jucător cu numele "TheGalaxyIsYours". În timpul jocului veți primi de fiecare dată când apăsați tasta M câte 500 puncte de comandă. Din păcate, acest cheat funcționează doar cu acest jucător nou creat, iar jucătorii existenți deja nu vor primi nici un punct de comandă în plus.

## Sudden Strike (Demo)

Dacă aveți tancuri de mărime mijlocie până la mare, precum Tiger, Sturmtiger sau Konigstier,

și aveți un vehicul de construcție pentru reparații, atunci îndreptați-vă cu tancurile spre un câmp de mine. În caz de nevoie, creați dvs. unul.

Tancurile vor primi pentru fiecare mină peste care trec câte 200-400 puncte de experiență. Reparați-le și treceți iarăși peste câmpul de mine. Tancurile vor atinge peste puțin timp o treaptă foarte înaltă de experiență și devin mult mai efective în luptă.

Informați-vă întotdeauna înainte de începe un atac. Cel mai bine o faceți cu lunetiștii (sniper), care se pot ascunde în pădure sau în tufișuri. În spate postați artileria, care are o rază mai mare de acțiune, pentru a-i elimina imediat pe inamicii care se apropie. În mod normal, unitățile vor face pași foarte mari. Dacă le îndreptați spre

## Heroes of Might & Magic 3

Următoarele cheat-uri trebuie introduse în timpul jocului. Apăsați înaintea fiecărui cod tasta TAB, pentru a deschide o mică fereastră.



**DINTR-O LOVITURĂ** Cu codul "nwczion" puteți construi un oraș dintr-o lovitură. Veți avea din start la dispoziție cele mai puternice unități.

nwctheconstruct	100.000 aur și 100 unități din fiecare materie de bază.
nwcthereisnospoon	999 mana și fiecare magie apar în cartea de vrăji.
nwczion	Este construită fiecare clădire în orașul ales.
nwcslotsofguns	Armata marcată are orice armă.
nwcphisherprice	Se folosește o paletă de culori alternativă.
nwcagents	Apar zece cavaleri într-un loc neapărat al orașului.
nwctrinity	Apar cinci arhangheli într-un loc neapărat al orașului.
nwcoracle	Harta cu comori este complet dezvăluită.
nwcwhatisthematrix	Este dezvăluită harta.
nwcneo	Eroul marcat trece la nivelul următor.
nwcignoranceisbliss	Harta este din nou acoperită.
nwcbluepill	Eșec.
nwcfollowthewhiterabbit	Unitatea aleasă are noroc maxim.
nwcmorphus	Unitatea aleasă are moralul maxim.
nwcnebuchadnezzar	Unitatea aleasă poate să fugă fără limite.
nwc:redpill	Victorie.

Steffen Geier

direcția dorită și apoi apăsați tasta Spațiu, pentru a merge înainte, aceștia vor face pași mai mici.

Nu atacați trăgătorii inamici cu puști-mitrailieră, cum este descris în manual, ci cu lunetiști. Artileria este distrusă prea tare dacă folosiți PM-urile. Este mai

bine să ocupați culburile de artilerie, deoarece combinația de lunetiști și artilerie descrisă mai sus este foarte efektivă, dacă doriți să eliminați toți paznicii. De îndată ce i-ați eliminat, puteți înlătura servanții cu ajutorul lunetiștilor și apoi să preluați cu un ofițer culbul de artilerie. Ofițerii au avantajul unei raze

mai mari de vedere și pot descoperi mai rapid inamicii ascunși în jur.

Daniel Pieper  
t.a. Corneliu Dan

## Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Cheat-urile funcționează în orice mod al jocului. Următoarele vă vor da orice doriți, mai ales muniție și arme.

Apăsați tasta ESC pentru a opri jocul.  
Acum introduceți următoarele cheat-uri:

Cheat	Gamemode	Efect
painless	Fiecare	God mode.
fogging	Fiecare	Efect de ceață on/off.
followme	Fiecare	Camera video poate fi mișcată.
weapons	Tras cu arma	Toate armele.
ammo	Tras cu arma	Muniție nelimitată.
autoreload	Tras cu arma	Reîncărcare automată.
autofire	Tras cu arma	Mod pușcă-mitrailieră.
slowmo	Tras cu arma	Adversari mai lenți.
slowrocket	Tras cu arma	Rachete lente.
ghost	Condus	Treceți prin ziduri.
nitro	Condus	Injectare nelimitată de azot.
chantastic	Condus	Mergeți mai repede.
freeze	Condus	Dezactivarea limitelor de timp.
snow	Condus	Mergeți pe zăpadă.
susonly	Condus	Apar doar roțile mașinii.
weapons	3D-Mode	Toate armele.
ammo	3D-Mode	Activare țintă automată.
freeze	3D-Mode	Activare aparat de țintire cu laser.
targeting	3D-Mode	Treceți prin pereți.
laser	3D-Mode	Salturi mai înalte.
ghost	3D-Mode	Mod schelet.
followterrain	3D-Mode	Salturi mai înalte.
mrbones	3D-Mode	Mod schelet.
shocked	3D-Mode	Efect grafic.
fps	3D-Mode	Vedere 1st person.
fragyuck	3D-Mode	Apare mai mult sânge.
pillowmode	3D-Mode	Adversarii nu au capete.
bighead	3D-Mode	Adversarii au capete mari.



**PLIN DE VARIAȚIE** Există cheat-uri diferite pentru cele trei moduri de joc din Die Hard. Toate sunt introduse la fel.

epok1	Epok1 terminat
epok2	Epok2 terminat
epok3	Epok3 terminat

Alice Kramer

### Hype: The Time Quest

leben	Energie vitală maximă.
druidik	Energie magică maximă.
protek	Energie a scuturilor maximă.
littletroll	Energia vitală crește când nu faceți nimic.
littlegogoud	Energia magică crește când nu faceți nimic.
youngelf	Zece săgeți albastre.
oldelf	Zece săgeți roșii.
grolot	Un exemplar suplimentar din fiecare obiect de inventar.
toutundefl	Distrugere scut.
tunnel	Schimbare unghi cameră.
pouletfrit	Personajul primește pantofi.
wonderful	Personajul aleargă foarte repede.
glittergold	Bani.
thundergod	God mode.
hermetik	Energie magică nelimitată.
houdini	Săgeți nelimitate.
end02	Barnak poate fi învins cu o singură lovitură.

### Tzar: Burden of the Crown

Apăsați tasta ENTER în timpul jocului, pentru a activa fereastra de cheat, și introduceți următoarele coduri:

<b>HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP</b>	Activarea modului cheat (se introduce întotdeauna primul).
<b>HMGOD</b>	God mode pentru unitatea aleasă.
<b>HMREVEAL</b>	Descoperirea întregii hărți.
<b>HMNOFOG</b>	Fog of War dispăre.
<b>HMPETLEVA</b>	50.000 din toate resursele.
<b>HMDVALEVA</b>	10.000 din toate resursele.
<b>HMTIMER</b>	Indică ceasul.
<b>HMBUILDZER</b>	Accelerare construcție.
<b>HMUSURP</b>	Pierdeți controlul asupra clădirii principale.
<b>HMNOTECH</b>	Puteți construi toate clădirile, independent de update. Sie gebaut haben.
<b>HMKINGDOM #</b>	Unitatea marcată va aparține jucătorului #. (# = 1-9).
<b>HMSPAWN #</b>	Apare o unitate cu numele #.
<b>HMNOPOP</b>	Ridicarea limitelor populației la 1.000.

Andreas Waas

# Tuning-Tips

Cum să faceți pentru a obține mai multă satisfacție prin creșterea performanțelor

Luna aceasta vă arătăm printre altele cum să rezolvați unele mici probleme cu **Dark Project 2** și cum să mobiliați grajdurile de curse din **F1 2000** și **Need for Speed: Porsche**.

## Dark Project 2

De ce se întrerupe jocul de fiecare dată când ar trebui să apară o secvență video?

Rutina de instalare de la *Dark Project 2* vă cere probabil să reinstalați codec-ul Intel Indeo. Acesta este necesar pentru redarea secvențelor video. Dacă aveți pe sistem o versiune incompletă sau coruptă, jocul consideră totuși că PC-ul dispune de o versiune în stare de funcționare a lui Intel Indeo Codec. În acest caz, *Dark Project 2* este terminat de îndată ce trebuie redată prima secvență video. Pentru a scăpa de problemă, instalați încă o dată codec-ul ("iv5play.exe" pe CD-ul 2).

De ce ecranul este complet negru sau apar pe el regulat triunghiuri negre?

La plăcile grafice cu chipset Intel i740, Intel 810 sau Nvidia Riva 128 se poate întâmpla ca *Dark Project 2* să nu lucreze corect cu placa. În acest caz, sound-ul merge, jocul rulează, dar veți vedea doar un ecran negru sau vor apărea regulat triunghiuri negre pe ecran. Pentru a scăpa de această problemă, deschideți fișierul "user.cfg" din directorul de instalare.

De ce nu este afișat corect efectul de cameră video când folosesc ochiul mecanic?

Căutați șirul "safe\_texture\_manager" și scoateți semnul ";" de la începutul șirului. Salvați și greșeala va dispărea. Singurul dezavantaj: viteza jocului va scădea considerabil după această modificare.

TNT, TNT2 și GeForce au din păcate o mică problemă. Dacă vedeți tremurături în jurul vederii camerei, puteți activa un alt unghi de vedere, modificând puțin fișierul "user.cfg" (afiat standard în directorul "Program Files\Dark 2\"). Deschideți fișierul cu editor de texte (Notepad) și prelucrați-l. Scoateți semnul ";" de la începutul șirului "Force CameraOverlaySimple". Comanda este activată de îndată ce ";" dispăre și salvați fișierul. Va trebui totuși să instalați suplimentar driverele cele mai noi pentru placa grafică.

La cardurile 3dfx, meniul este mai deschis dacă modific în joc gamma correction?

Puteți scăpa de această problemă efectuând corectura gamma potrivită pentru placa dvs. 3dfx. Comanda se află în meniul "Display Properties".

Jocul nu rulează destul de rapid.

Puteți schimba opțiunile jocului pentru a mări viteza jocului. La "Sound" puteți

pune valoarea canalelor audio la "4". La "Video" va trebui să alegeți o rezoluție mai mică. În general, jocul rulează cel mai rapid la rezoluții de 640x480 sau 800x600. Alegeți "Sky: low" pentru a scădea valorile cerului și dezactivați efectele de ceață și pe cele meteorologice. Jocul va arăta mai puțin spectaculos, dar va rula mai rapid.

Mai am destul spațiu pe harddisk. Are rost să-mi instalez complet jocul?

Jocul va rula mai rapid dacă efectuați o instalare completă. Dacă deja ați instalat *Dark Project 2* și doriți să-l reinstalați complet, atunci trebuie mai întâi să-i dezinstalați, iar apoi să-l reinstalați. Verificați totuși dacă aveți destul spațiu pe harddisk. Salvările și combinațiile de taste întrebunțate anterior vor rămâne.

## Need for Speed: Porsche

Placa mea TNT/TNT2 afișează textul ilizibil sau neclar. Ce pot să fac?

Dacă aveți asemenea probleme cu TNT/TNT2, va trebui să efectuați câteva modificări la modul de adresare: Non-Filtered Texel Origin: colțul sus stânga; Filtered Texel Origin: x=0,00



**CRASH** Dacă secvențele video intermediare cad, va trebui să instalați software-ul video Intel Indeo de pe CD-ul jocului.



**ÎN PUPILĂ** Efectul de torsionare a ochiului mecanic nu se afișează corect pe unele carduri grafice cu chip Nvidia.



**CONTROL TOTAL.** Pentru a crește mult viteza grafică în Dark Project 2, va trebui să încercați o rezoluție mai mică la meniul "Screen Size".

Am o placă GeForce și apar greșeli de grafică. Textel, z=0,00 Texel. Aceasta ar trebui să conducă la dispariția scrisului ilizibil.

Asigurați-vă că aveți cele mai noi drivere pentru placa dvs. grafică. La o rată de refresh mai mică și la driverele mai vechi decât versiunea 5.08 pot apărea probleme.

La un Diamond Viper II, părțile mașinii arată de parcă ar intra unele în altele. La cardurile Diamond cu chipset TNT apar probleme cu calculele de adâncime a poligoanelor. Z-Buffer-ul răspunzător pentru aceste

calculare nu funcționează prea precis. De aici apare greșeala că vedeți poligoanele ca intrând unele în altele și în meniul de opțiuni și în timpul jocului. Până acum nu s-a găsit vreo soluție. Diamond lucrează încă la drivere.

Folosesc un GeForce/Quadro și jocul rulează extrem de încet. De ce?

*NFS: Porsche* nu suportă plăcile GeForce și Quadro pe unele sisteme care au placa de bază Intel i820 sau unele Gigabyte-GA-71X-Athlon. Greșeala apare de la driverele Nvidia și se manifestă printr-un framerate extrem



**OH OH!** Mai ales cei care pun un mare accent pe formele rotunde ale Porsche-ului se vor enerva că Diamond Viper II afișează câteva greșeli de grafică pe ecran.



### PE CD-ROM

Drivere de referință pentru TNT/TNT2 și GeForce256

de mic. Problema cu Intel i820 și Athlon-Gigabyte-GA-71X a fost ridicată de nolle drivere. Driverul actual 3.68 Detonator îl veți găsi pe CD-ul revistei. Dacă sistemul cedează sau apar alte probleme de stabilitate, încercați versiunea 3.77. O veți găsi pe CD-ul de jocuri de la GeForce256 și Quadro în directorul Drivers\Nvidia.

## F1 2000

F1 2000 rulează prea încet. Ce să fac?

Nu contează câtă memorie aveți: puteți seta la maxim spațiul de memorie și determina engine-ul jocului să atingă performanțe maxime, dacă închideți toate ferestrele din Windows. Nu uitați nici de devoratoarele de memorie, care se află afișate în jos dreapta pe ecran în taskbar. Antivirusul sau programele de internet precum ICQ ocupă cel mai mare spațiu de memorie. În afară de acestea, defragmentați regulat harddisk-ul. Datele de pe HDD vor fi ordonate din nou accelerându-se accesul la ele. În sfârșit, aveți grijă ca întotdeauna când porniți jocul să aveți destul spațiu liber pe harddisk.



Nu vă temeți dacă cardul dvs. Voodoo3 nu este recunoscut. F1 2000 va rula totuși fără probleme.

Placa mea Voodoo3 16 MB este recunoscută ca având doar 15 MB. Nu este compatibil F1 2000 cu Voodoo3?

Se întâmplă uneori ca o placă Voodoo3 cu 16 MB să fie văzută ca având doar 15MB. Această mică greșeală a programului nu influențează cu nimic performanțele jocului. Placa grafică va funcționa perfect și F1 2000 va folosi totuși toți cei 16 MB.

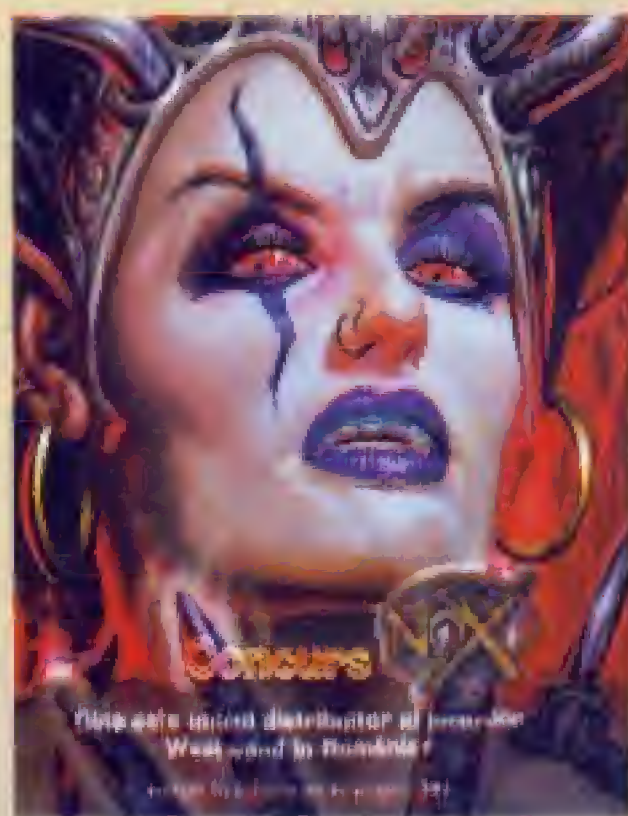


**Completați talonul de pe verso și puteți obține unul dintre cele 30 de premii oferite de PC Games împreună cu ...**

**Best Computers**

Tel/fax: 01/314.7698

**1**



**NOX**

1. Cine este unicul distribuitor al jocurilor Westwood în România?

2. Cine este unicul distribuitor al produselor Acer în Transilvania?

3. Câte versiuni ale programului antivirus RAV, realizat de firma GeCAD există până la ora actuală?

4. Care este cea mai bine vândută revistă de jocuri PC din Europa?

**3**

**GeCAD**

Tel: 01/324.8409



Trei programe antivirus  
**RAV SafeZone v7**

**2**

**DARER**

Tel: 059/413.119



**CD-Rom 40x marca Acer**

**PC Games**

Tel: 059/479.661

**4**



**25 reviste PC Games  
nr. 4/Iulie**

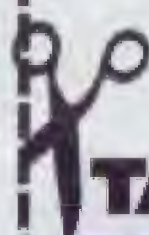


**2xCD-Rom revista  
PC Games nr. 1/aprilie 2000**



**4xCD-Rom revista  
PC Games nr. 1,2/2000**

**Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games**



# TALON PENTRU CONCURS

**Completați  
răspunsurile la  
întrebările de  
mai jos, având  
astfel  
posibilitatea să  
câștigați la  
concursul  
PC Games din  
20 iulie unul din  
cele 30 premii  
puse la  
dispoziția dvs.**

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- Excelent  
 Foarte bun  
 Bun  
 Suficient  
 Mediocru  
 Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Câte persoane citesc exemplarul PC Games cumpărat de dvs.?

- Una  
 Două  
 Trei  
 Patru sau mai multe

6. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

7. Ce calculator intenționați să achiziționați în viitor? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

8. Indicați ordinea clasificării revistelor de gen preferate de dvs. (PC Games inclusă):

1.  
2.  
3.  
4.  
5.

9. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- Da.  
 Da, dar sunt puține exemplare.  
 Vănzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_\_ exemplare.  
 Nu.

10. În cazul unuia dintre ultimele două răspunsuri, indicați numele și adresa chioșcului preferat (cereți aceste date vânzătorului), astfel încât noi să îi putem aproviziona:

11. Cât sunteți dispus să plătiți în plus pentru un număr PC Games care să conțină un joc full version din anii 1998-1999?

12. Care este genul de jocuri preferat de dvs.?

13. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1.  
2.  
3.  
4.  
5.

14. Ce program antivirus folosiți?

15. Ce alt program antivirus ați dori să folosiți?

16. Aveți acces la Internet?

- Da  acasă  
 la birou  
 în altă parte

Nu

17. Vă plac jocurile Play Station?

- Da.  Nu.

18. Între un joc PC și unul Play Station, pentru care ați opta?

19. Ați agreea să citiți în paginile revistei PC Games informații despre Play Station?

- Da.  Nu.

Aș cumpăra o consolă Play Station la prețul de.....

20. Compania noastră vă poate expedia la domiciliu informații din domeniul IT. Ați citi aceste informații?

- Da.  Nu.

Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- calculatoare  
 multimedia  
 jocuri PC  
 console Play Station  
 jocuri Play Station  
 Internet

## TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

Doresc să comand cu acest talon următoarele:

- Revista PC Games nr. 1/aprilie 2000 ----- 50.000 lei  
 Revista PC Games nr. 2/mai 2000 ----- 60.000 lei  
 Revista PC Games nr. 3/iunie 2000 ----- 69.000 lei  
 Revista PC Games nr. 1 + 2 ----- 100.000 lei  
 Revista PC Games nr. 1 + 2 + 3 ----- 160.000 lei  
 2xCD - PC Games nr. 1 ----- 10.000 lei  
 4xCD - PC Games nr. 1 + 2 ----- 25.000 lei

Doresc să comand revista PC Games pentru luna:

- Iulie  Octombrie  
 August  Noiembrie  
 Septembrie  Decembrie

Doresc să mă abonez. Tipul abonamentului:

- 3 luni - preț - 180.000 lei  
 6 luni - preț - 350.000 lei

**PENTRU COMENZI** sunt de acord să plătesc la primirea revistei

**PENTRU ABONAMENT** am achitat prin mandat nr. \_\_\_\_\_ pe numele:

Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. Pb 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.

Numele: \_\_\_\_\_

Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: \_\_\_\_\_ Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Cod poștal \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Mobil \_\_\_\_\_

Profesia \_\_\_\_\_ Pregătire:  școală generală  școală profesională

liceu  postliceal

colegiu  facultate

altele

Data nașterii \_\_\_\_\_

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup sri.

Semnătura \_\_\_\_\_



## Configurația pentru Diablo II

Vlad Susanu

Salut,  
Am cumpărat primul număr al revistei voastre și am rămas surprins de calitatea acesteia. Nu mă așteptam să apară o astfel de revistă la noi în țară. Sunteți cei mai buni! Cu toate acestea, am fost dezamăgit când am văzut ca nr. 2 nu apare la timp. Când am observat însă ce schimbări ați făcut, am înțeles întârzierea. A meritat. Însă am câteva sugestii. Puteți încerca să puneți un poster chiar dacă prețul revistei crește. Rubrica de Tips&tricks ar trebui să dispară sau cel puțin să fie mai mică. Un gamer adevărat termină un joc fără cheat-uri. Ați putea înlocui această rubrică cu mai multe pagini de hardware. Nu ar strica un joc complet pe unul din cele două CD-uri. O extindere a Poștei redacției sunt sigur că ar mulțumi cititorii. Această rubrică poate fi adăugată pe unul din cele două CD-uri. Niște concursuri ar fi binevenite. Îmi puteți spune ce configurație necesită Diablo 2? Este de ajuns un Pentium II cu 32 MB RAM? În continuare, vă urez mult succes și să nu uitați că mulți gameri contează pe voi.

Bună Vlad,  
Îți mulțumesc pentru scrisoare. Ne cerem în-

minimă

că o dată scuze tuturor cititorilor pentru întârzierea apariției celui de al doilea număr.

Majorității sugestiilor pe care ni le-ați făcut le-am răspuns deja în numărul trecut. După cum am spus, revista va apărea în scurt timp și cu un poster, dar nu vom modifica pentru asta prețul revistei. Rubricile de Tips&tricks și hardware vor rămâne la fel. După cum ați putut vedea în al doilea număr, pe fluturași am pus problema apariției revistei împreună cu un joc full version. În funcție de răspunsurile pe care le vom primi de la voi, vom analiza oportunitatea acestui fapt. Concursuri au fost și în primul număr și în al doilea și ele vor continua. Vlad, ești câștigătorul concursului Poza lunii. Felicitări. Pentru Diablo 2, după spusele producătorilor, va fi nevoie de Windows 2000, 95, 98 sau NT 4.0 Pentium 233 sau echivalent, 32 MB RAM 650 MB spațiu pe harddisk, 4X CD-ROM drive, placă video compatibilă. DirectX. Suportă carduri cu cel puțin 8MB RAM compatibile Glide și Direct 3D. Direct 3D cere 64 MB RAM. Pentru jocul în rețea, cerințele sunt mai mari. 64 MB RAM 950 MB spațiu pe harddisk minim 28.8 Kbps modem.

## Vrem un poster

George E.

Salut PC Games,  
Sunt George E. din Brașov și mă bucur tare că a apărut revista. Calitatea grafică a revistei a fost vizibil îmbunătățită. Felicitări. De asemenea, mi-a plăcut că ați scris mult despre RPG-uri. Le iubesc. Totuși, pe CD-uri ar trebui introduse ceva screenshot-uri din jocurile ce vor apărea. Un poster n-ar strica.

Salut George,  
Mă bucur că ai observat îmbunătățirile ce s-au

Numărul de scrisori și mail-uri sosite la redacția noastră în ultimul timp a mai scăzut. Responsabilă o fi căldura sufocantă din această perioadă sau, cine știe, Campionatul European de fotbal. Sau poate "poza" mea e de vină? Eu, oricum vă aștept în continuare scrisorile, fie ele trimise prin Poșta Română fie prin cea electronică. Probabil că fotografia de la concursul Poza lunii nu v-a inspirat suficient. Sau poate premiul, care constă într-un abonament pe trei luni, nu l-ați găsit destul de atractiv. Sper ca noul concurs cu aceeași temă să se bucure de un succes mai mare. Chiar și așa, unii pe care îl considerăm deja prietenii noștri ne-au trimis scrisori cu opiniile lor despre numărul 2 al PC Games. Nu au fost singurii.

Vă mulțumesc tuturor.

adus revistei din punctul de vedere al graficii și nu numai. Si eu sunt un fan al RPG-urilor. Vom încerca să introducem și screenshoturi, să vedem. După cum am mai zis, posterul va veni și el, dar te rugăm să mai ai puțină răbdare.

## Numărul doi e mai bun?

Adrian Ochisor

Iată că a apărut și nr. 2. Sincer, nu mă așteptam să-l găsesc după atâta așteptare (trebuia să apară după Paște, chiar voi ați spus), dar cum l-am văzut, l-am și luat (pe el, nr. 2). Recunosc că așteptam cu nerăbdare filmul din Commandos 2. Marfă de tot și filmul cu Lara! După cum v-am mai spus, primul număr mi s-a părut f. bun (cu unele scăpări, ca la orice debut), iar nr. 2 e chiar mai bun! Și acum și ceva critici (suportați, nu?). Articolele cu NFS: de ce și avanpremieră, și test? Unele titluri și chiar articole au rămas în germană. Cam atât deocamdată. mai găsesc sau dacă îmi mai aduc aminte, mai scriu. Mi-a plăcut ca s-a mai micșorat rubrica de Tips&tricks. Sincer, în nr. 1 era mult prea mare, chiar și acum e mare, dar merge. Critica nr. 1 este totuși legată de data de apariție. De la 20 aprilie a trecut f. mult (în București am văzut-o pe 2 iunie). Se va respecta termenul de pe ultima pagină? Cam multe întrebări, dar asta e... Mișto faza cu concursul (tombola), mă refer la talon. E bine că nu trebuie tăiată revista. Topul îl voi trimite mai târziu. Poșta e bine de ținut în revistă două, maxim patru pagini, că aveți de unde. În legătură cu posterul, nu pot spune

că sunt un fan al lui, dar dacă-l puneți, luați exemplul din GameOver, adică să fie cam cât patru pagini. Dar mai bine scrieți ceva util.

Salut Adrian,

Vom trece peste felicitări, nu de alta, dar pe urmă vom fi criticați pentru ele. Critici suportăm și deci îți voi răspunde la ele. Din cauza întârzierii apariției revistei, s-au suprapus cele două articole cu NFS. Nevrând să ne privim cititorii de nici un articol (avanpremieră sau test), ne-am hotărât să introducem ambele articole în același număr. Întrucât problemele care au dus la întârzierea apariției cu o perioadă destul de lungă sunt acum rezolvate, nu cred că vor mai apărea situații de acest gen. Data apariției va fi respectată. Nu am primit topul tău, dar cine știe, poate numărul următor.

Câștigătorul concursului organizat de PC Games și Ubi Soft este Dragomir Gabriel din București  
**FELICITĂRI**



După cum puteți vedea din eșantionul de scrisori publicate, ca întotdeauna, lumea e frumoasă pentru că e diversă. În ceea ce ne privește, evident, respectăm toate opiniile cititorilor noștri. Îi rugăm pe cititori să fie concizi și concreți, pentru a ne da posibilitatea să răspundem unui număr mai mare de scrisori. Redacția își rezervă dreptul de a sintetiza scrisorile.

## Erată la Need for Speed: Porsche

Parlea Mihai

Revista arată bine dar ați cam întârziat față de data promisă..... câteva sugestii:

- la rubrica de scrisori toate mesajele încep cu ce marfă e revista, asta nu e bine și dacă se păstrează așa va fi foarte criticat (în primul rând de mine), nu zic că nu e marfă dar totuși.....
- tabelul cu acceleratoarele de la jocuri unde sunt culorile (roșu, verde, galben) e cam alurit la Porsche, vreți să ziceți că jocul nu e jucabil pe nimic ce e făcut de 3dfx dar merge super pe tnt1 și g4000? mai gândiți-vă ...și tot aci mai e o greșeală, la Alpi a trebuit să-mi aduc aminte de cunoștințele de germană ca să descifrez.....

Bună Mihai

Uite ca nu chiar toate mesajele încep cu felicitări la adresa revistei noastre.

Da, a fost o greșeală la Porsche și de aceea ne cerem scuze.

Testul respectiv a fost făcut pe varianta demo a jocului.

Ca urmare a mai multor sesizări ce ne-au venit la redacție s-a testat din nou jocul, în varianta full version, și vă prezentăm alături tabelul cu corecțiile ce se impuneau.

Dintr-o regretabilă eroare, descrierea traseului Alpi de la articolul despre Need For Speed: Porsche, din numărul trecut, pagina 112, a rămas în limba germană. Textul corect este:

"...Extrem de sinuos și defectuos, dar, în același timp, unul dintre cele mai frumoase trasee. Începeți în vale și ajungeți, prin mai multe trecători, într-un pitoresc și înzăpezit sătuc de munte"

		Need for Speed: Porsche											
		Astfel rulează jocul pe PC-ul dvs.											
		PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 233		Pentium II 350		Pentium II 450		AMD Athlon 700		
		RAM	32	64	32	64	64	128	64	128	64	128	
<b>G400</b> Matrox Millennium 0400	640x480		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	800x600		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1024x768		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Rage28</b> ATI Rage Fury	640x480		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	800x600		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1024x768		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
<b>GeForce</b> Quadram 3D Prophet	640x480		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	800x600		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1024x768		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
<b>TNT2Ultra</b> Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640x480		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	800x600		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1024x768		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Savage2000</b> Diamond Viper II	640x480		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	800x600		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1024x768		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Voodoo2</b> Diamond Monster 3D II	640x480		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	800x600		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1024x768		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Voodoo3</b> 3dfx Voodoo3 3000 A2P	640x480		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	800x600		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1024x768		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		LEGENDĂ											
		■ Slab ■ Acceptabil ■ Optim											





**PC Games România**

**Redacția:**

George Cătuneanu  
Cornellu Dan  
Andrei Ritok-Schotsch  
Ciprian Corolanu  
Rareș Crișan  
Monika Eördögh  
Robert Mark Farcenzi

**CD Rom:**

Kramer Zoltan

**Producție :**

Dorin Onica

**Publicitate:**

SC Amalia Internațional  
Tel/Fax: 059/411154

**Propress:**

S.C. Best Print  
Tel. 065/520.752

**Tipar:**

S.C. Crispapier srl  
Tel: 093/306205

**Vânzări:**

Paul Mork

**Distribuție:**

SC Alcris srl.  
Tel. 01/6104494  
092-311271

**Contabilitate:**

Roxana Popovici

**Director Financiar:**

Cristina Paap

**Adresa redacției:**

PAM Grup srl.  
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3  
Tel. 059.479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail : pcgames@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl.

Aleșd, P-ța Unirii, Bl. Z 32, Ap.6

**PC Games Germania**

**Adresa redacției**

**COMPUTEC MEDIA PC Games**  
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg  
Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de

Tel. service : 0049 911 2872-150

**Conducere:**

Christian Geltenpoth (președinte),  
Roland Arzberger, Oliver Menne

**Redacția Germania:**

Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas  
Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss,  
Marcus

Esposito (asistență)

**Editura**

**COMPUTEC MEDIA**

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține Computec Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reproduc parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Modelul de copertă cu două CD-uri încorporate este produs Computec Media cu protecție internațională.

# Instantaneu

Wanted: text comic pentru poza lunii



Need For Speed: Porsche pentru tine, The Sims pentru mine!

Simșii mei nu sunt negociabili!

**DA AL MEU!** Fostul redactor șef Thomas Borovskis și colega Petra Maueröder se ceartă pentru noile jocuri sosite la redacție.

**S**usanu Vlad din București este câștigătorul unui abonament pe trei luni la revista PC Games. Dacă aveți o idee mai bună pentru textul din imagine (dreapta) trimiteți-ne-o prin poștă. Mai simplu și mai direct este prin e-mail.

Adresa noastră: Redacția PC Games, pentru: Poza lunii str. Simion Bărnuțiu, nr.30, ap. 3, cod 3700 ORADEA, jud. BIHOR

E-Mail: [pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro)

Excluzi angajații PC Games



**X FOR U** Fondatorul Microsoft, Bill Gates, în timpul prezentării X-Box.

## PC Games 4/2000

TERMEN DE APARIȚIE

Ediția PC Games Iulie/2000 apare în cursul lunii iulie

*Redacția nu garantează data apariției. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor, care duc la modificări ale acestora.*

**S**unteți curios de Monkey Island 4? Half-Life 2? Warcraft 3? Commandos 2? Anno 1503? Baldur's Gate 2? Max Payne? Duke Nukem Forever?

Call to Power 2? FIFA 2000? Grand Prix 3? Halo? Freelancer? Age of Empires 3? Atunci nu aveți voie să ratați marele reportaj de la E3: PC Games transmite în direct prin reporterii săi la fața locului, de la cel mai mare târg de jocuri din lume, la interviuri celor mai renumiți designeri de jocuri, vă informează despre stadiul actual de dezvoltare a jocurilor și vă destăinuie numele titlurilor care vor face furori în următoarele luni.

Echipele noastre de cameramani surprind, pe lângă atmosfera de târg, o mulțime de scene din jocuri. Și, normal, selectăm jocurile de elită de cele mai slabe. Cel care dorește să albească un cuvânt de spus, nu are voie decât să rate-

### Red Alert 2 + C&C: Renegade

Surpriză: Westwood Studios lucrează în secret la Red Alert 2 - și aceasta înseamnă că în curând va apărea Command & Conquer 4. Aducem cu noi de la vizita noastră în SUA pe lângă screenshot-uri din jocul de strategie, și informații fierbinți despre acțiunea C&C: Renegade.

### Voodoo5 la testul de rezistență

Cum se comportă noul Voodoo5 5500 AGP față de cardurile GeForce 2? Thilo Bayer și echipa sa hardware vă furnizează tabelele comparative cu vitezele și calitățile acestora. Înainte de cheltui o groază de bani pe un card grafic high-end, ar trebui să așteptați neapărat rezultatele testelor PC Games.

### Tips & Tricks

În paralel cu testul nemilos al jocului de strategie în timp real despre cel de-al II-lea Război Mondial, Sudden Strike, vă prezentăm și o soluție completă a acestuia. În afară de acestea, îl sprijinim pe toți piloții Starlancer în lupta lor de supraviețuire în univers. Și, normal, mai există o abundență de short-tips, cheaturi și tuning-tips.



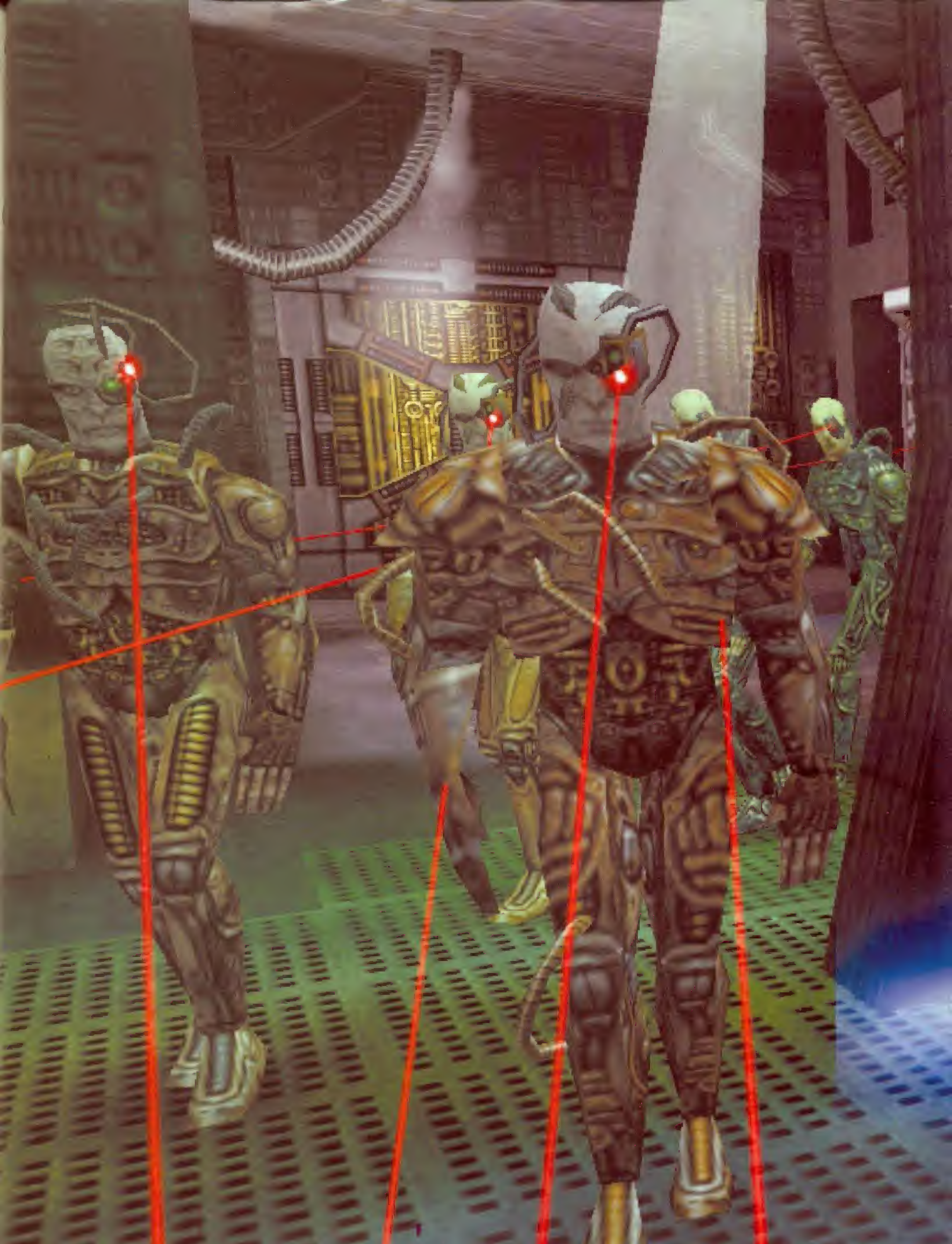
**UN PUMN ÎN NAS** Arată oare C&C: Renegade la fel de brillant ca în imagine?

### MAGIE VOODOO

Statutul de achiziționare de la profesioniștii hardware: PC Games vă spune cât de bune sunt cardurile Voodoo5.



**TIMPURI STELARE** Veți afla în PC Games 4/2000 cum să supraviețuiți în galaxiile din Starlancer.



**U**Games



#### Stații Radio Contact

București	96,1 Mhz
Baia Mare	88,5 Mhz
Chișinău	100,9 Mhz
Constanța	91,1 Mhz
Cluj	89,8 Mhz
Iași	91,9 Mhz
Oradea	99,1 Mhz
Ploiești	92,8 Mhz
Pitești	91,2 Mhz
Sibiu	91,8 Mhz
Tg. Mureș	90,2 Mhz

#### Stații afiliate

Arad	99,1 Mhz
Botoșani	93,1 Mhz
Brașov	105,5 Mhz
Buzău	69,8 Mhz
Călărași	101,8 Mhz
Craiova	71,12 Mhz
Focșani	95,4 Mhz
Hunedoara	92,1 Mhz
Râmnicu Vâlcea	66,1 Mhz
Reșița	97,1 Mhz



*de 10 (zece)  
ani*